CHUYÊN SAN
THẾ GIỚI game
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
02.2013 | 111
Giá: 20.000 đ
ISSN: 1859 - 1833

NHÌN VỀ THỊ TRƯỜNG GAME 2013

A NEW BEGINNING
MỘT KHỞI ĐẦU MỚI

BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE
LỜI NGUYỀN MÃNG XÀ

10 YẾU TỐ ĐỂ CHỌN PC CHƠI GAME

MƯỜI XU THẾ GAME NỔI TRỘI TRONG 2012

GIẢI MÃ BÀI MA THUẬT

Ô CHỮ GAME ĐẦU XUÂN

RẮN & GAME

Xuân Quý Tỵ

Thư BBT

Bạn đọc thân mến,

Bìa chuyên san Thế Giới Game kỳ Xuân năm nay lấy cảm hứng từ cuộc chiến với mãng xà nhiều đầu trong trò chơi Dragon's Dogma do hãng Capcom phát hành trên toàn cầu trong 2012. Thấm thoát như vậy mà Thế Giới Game đã có 9 kỳ Xuân, thể hiện 9 con giáp.

Theo truyền thống, các tên mục của kỳ chuyên san này cũng được đặt theo các câu ca dao, tục ngữ, đồng dao về rắn. Kỳ Xuân này là dịp để Thế Giới Game cùng bạn đọc chia sẻ về các trò chơi điện tử liên quan đến loài rắn, mang nhiều ý nghĩa. Đây cũng là lúc Ban Biên tập chọn ra những trò chơi hay nhất 2012 trên các hệ máy. Các nhà phát hành cũng tham gia dự báo tương lai và tâm sự về ngành game Việt Nam.

Các tay viết cũng cống hiến các bài viết về các trò chơi đã và sắp phát hành có rắn, mãng xà hay trăn v.v. Họa sĩ Nóp tiếp tục với bức hình đặc sắc minh họa cho Sớ Táo Quân.

Đó là tất cả những nỗ lực của đội phóng viên, biên tập viên Thế Giới Game đã thực hiện cho kỳ báo Xuân này, và cũng kèm theo một thông điệp gửi đến tất cả độc giả: sau kỳ báo Xuân này – số tháng 2/2013, Ban biên tập Thế Giới Vi Tính quyết định tạm ngừng phát hành chuyên san Thế Giới Game.

Lí do của việc tạm ngưng là trước tình hình khó khăn của nền kinh tế nói chung của ngành xuất bản ấn phẩm nói riêng, hoạt động kinh doanh - nghiệp vụ của tạp chí gặp nhiều trở ngại, buộc Ban lãnh đạo phải hạn chế quy mô xuất bản, cắt giảm chi tiêu nhằm đảm bảo cân đối hoạt động của tạp chí.

Đây là tin không vui cho những bạn trẻ yêu thích game, thể thao điện, và nhất là những độc giả hâm mộ Thế Giới Game. Nhưng trong hoàn cảnh không thuận lợi về nhiều mặt như hiện nay, các bạn hãy chia sẻ khó khăn với chúng tôi, chấp nhận chia tay Thế Giới Game. Điều này sẽ giúp Ban Biên tập Thế Giới Vi Tính tập trung duy trì và phát triển ấn phẩm chính. Khi có những điều kiện thích hợp, Ban Biên tập sẽ cân nhắc tiếp tục chuyên san Thế Giới Game.

Bộ phận phát hành sẽ liên hệ với quí bạn đọc đặt dài hạn qua email để thực hiện trách nhiệm của mình, đồng thời cập nhật thông tin trên *www.pcworld.com.vn*.

Xuân đã về, xuân vẫn mơ màng! Năm Quí Tỵ sắp đến gợi nhớ bài thơ "Rắn đầu biếng học" của Lê Quí Đôn, nhắc nhở các game thủ phải không ngừng nỗ lực, để tránh "đau lòng mẹ, rát cổ cha" mà mang lại giá trị cho đời, phát huy "tiếng thế gia".

Thế Giới Game chúc quí bạn đọc một năm mới làm việc, học tập hết mình và giải trí, xả stress cũng hết mình cùng các trò chơi điện tử!

Hẹn gặp lại! cũng đồng thời là lời cảm ơn chân thành gửi đến tất cả bạn đọc Thế Giới Game, những người đã theo cùng chúng tôi hơn 9 năm qua, kể từ chuyên san Thế Giới Game ra mắt vào tháng 11/2003.

Tổng biên tập
Lê Trung Việt

THẾ GIỚI game

THÁNG 02.2013 - SỐ 111

MỤC LỤC

RỒNG RẮN LÊN MÂY

32 **NÓNG HỔI MỚI RA LÒ**

35 **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2**
Thế chiến tương lai

38 **GAME PC/XBOX 360/PS3 HAY NHẤT 2012**

40 **MARK OF THE NINJA**
Lời nguyền nhẫn giả

42 **ROTASTIC**
Cuộc chiến đu dây

44 **A NEW BEGINNING**
Một khởi đầu mới

46 **THE WALKING DEAD EPISODE 4: AROUND EVERY CORNER**
Hiểm nguy rình rập

48 **CHAOS ON DEPONIA**
Tình yêu lạc bước

50 **DEADLIGHT**
Thành phố chết

52 **TRANSCRIPTED**
Cuộc chiến thầm lặng

54 **FARMING SIMULATOR 2013**
Bài ca cây lúa

56 **NHỮNG TỰA GAME IOS HAY NHẤT 2012**

58 **NEED FOR SPEED: MOST WANTED** - Lệnh Truy nã

60 **BORDERLANDS LEGENDS HD**
Bộ tứ huyền thoại

62 **NHỮNG TỰA GAME ANDROID HAY NHẤT 2012**

64 **NHỮNG TRÒ CHƠI HỆ WII VÀ WII U HAY NHẤT 2012**

66 **NHỮNG GAME PS VITA/DS/3DS HAY NHẤT 2012**

22 GIẢI MÃ VỀ BÀI MA THUẬT

KHẨU XÀ TÂM PHẬT

1 Thư BBT

4 Sớ táo quân

6 Rắn trong văn hóa truyền thống

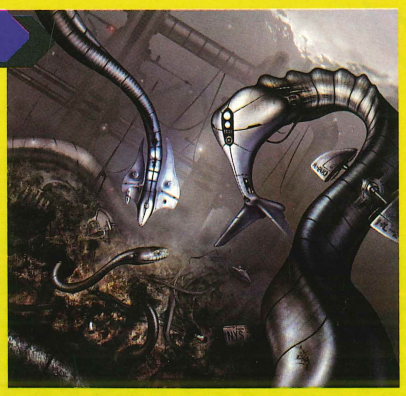
8 Rắn "digital" trong game

10 Những trùm quái vật thuộc dòng họ rắn

13 Game bản quyền: niềm vui trong tầm tay

14 Mười xu thế game nổi trội trong 2012

16 Phỏng vấn nhà phát hành



VẼ RẮN THÊM CHÂN

18 Những bộ hóa trang đẹp nhất 2012

20 Rắn trên màn bạc

22 Giải mã về bài ma thuật

VẼ RỒNG VẼ RẮN

25 Game mới trong tháng tới

28 Broken Sword: The Serpent's Curse
Lời nguyền mãng xà

30 Gears of War: Judgment - Ngày phán xét

HANG HÙM NỌC RẮN

67 10 yếu tố để lựa chọn PC chơi game

70 2013 - năm của console siêu nhỏ?

RẮN LỘT DA

73 Xủ quẻ cho "Gêm-mờ" 2013

ĐÁNH RẮN DẬP ĐẦU

75 Người giữ lửa WCG Việt Nam

RẮN TRONG LỖ BÒ RA

77 Platinum Games:
Câu chuyện về "những con quỷ nhỏ"

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
quangcao@pcworld.com.vn
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
anhcn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
vyndn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
phathanh.hn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
phathanh@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3538 0001

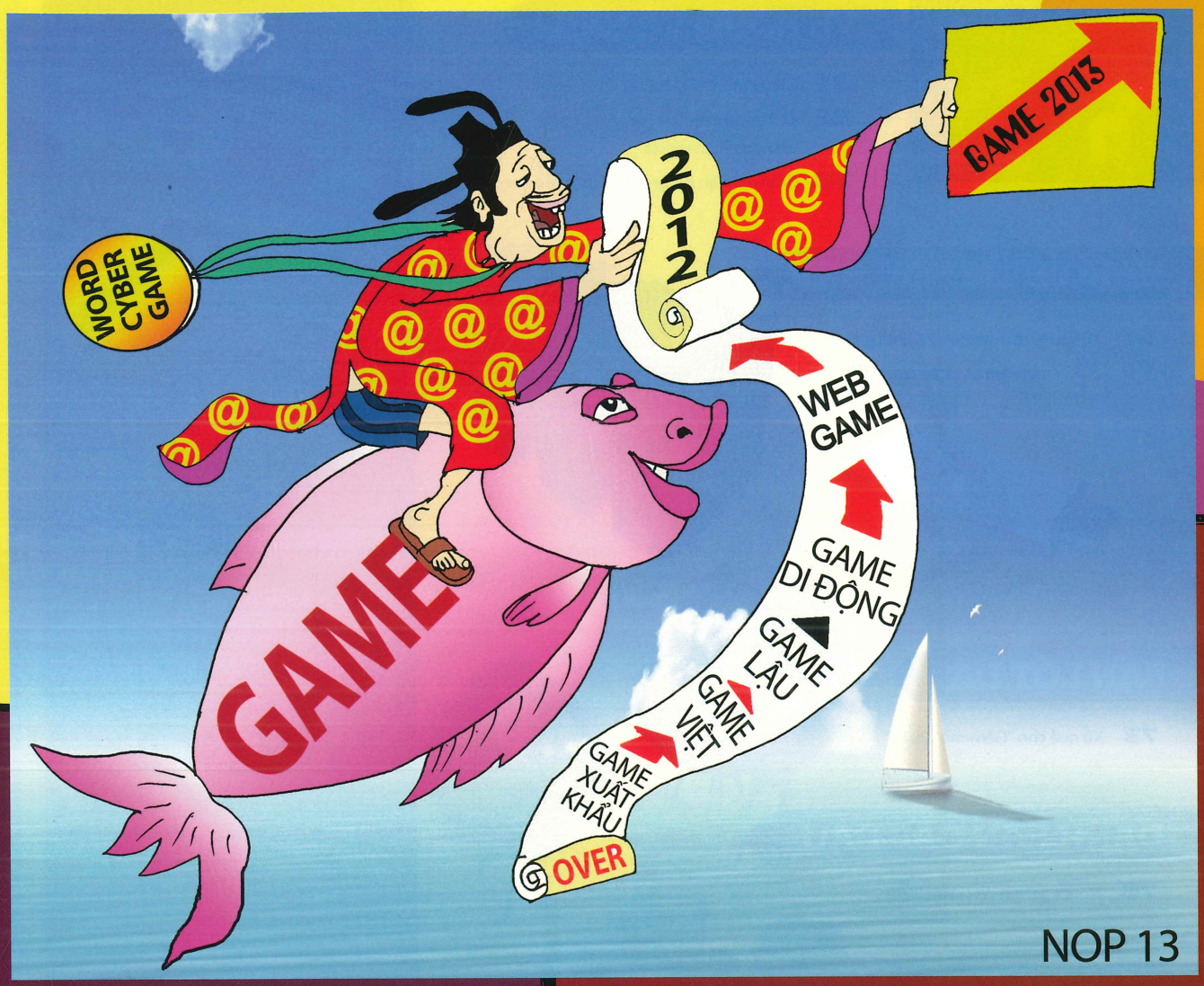
Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ thông tin - Truyền thông
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH online
PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

SỚ TÁO GAME



Đông sang báo xuân tới
Rồng đi rắn lại qua,
Ngày tốt hai mươi ba
Táo game đà thượng lộ.

Thiên trào đông đường bộ
Ta tiện cưỡi lý ngư
Lòng phấn khởi có dư
Một năm dài quyết thắng.

Cộng đồng vào năm Rắn
Hừng hực thế năm Rồng
Khao khát bao ước mong
Khấu đầu xin cáo bạch.

Đã một năm thử thách
Cuộc chiến với năm châu
e-Sports dẫn đầu
Lập nên nhiều công trạng

Đột Kích giành thứ hạng
Á quân Cyber Game.
Liên Minh đóng góp thêm
Dẫn đầu Đông Nam Á.

Những niềm vui cao cả
Nối kết cả năm châu.
Game Việt ngửng cao đầu
Trên bảng vàng thế giới.

Cộng đồng cùng tấn tới
Trên mặt trận phát hành
Nhiều doanh nghiệp rất nhanh
Đẩy mạnh đà xuất khẩu.

VTC mạnh mẽ
Hợp tác NVIA.
VNG bước ra
Chinh phục thị trường Nhật.

Nhiều sản phẩm có mặt
Trên những appstore.
Nhiều người mê mải hơn,
Cùng thị trường di động.

Thị trường càng trải rộng
Doanh nghiệp càng quyết tâm
EMobi đã nâng tầm
Bước trên đà trực tuyến.

Nhiều game Việt phát triển
Theo thế mạnh năm châu,
B-Kool mộng tốp đầu
EXE đấu trí.

Những thành công đáng quý
Năm Rồng đã tạo nên,
Nhưng cạnh những cái tên
Vẫn còn nhiều e ngại.

Nhiều doanh nghiệp tự hại
Với game lậu mở ra
Lợi dụng cửa đi qua
Những lỗ hổng thanh toán.

Thị trường nhiều đồn đoán
Bởi webgame nhiễu nhương
Lấn lướt khắp thương trường
Nản lòng bao game thủ.

Một nỗi lo rất cũ
Vẫn tồn tại ngang nhiên
Game Trung Quốc độc quyền
Nhiều thị phần giải trí.

Thiếu biện pháp quản chặt,
Từ webgame, client
Đến mạng số, mobile
China đều có mặt.

Cộng đồng cũng thắc mắc
Với nhiều cổng online
Website game đua nhau
Mở ra rồi biến mất.
Nhiều thông tin hư thực
Clip chế tung nhiều
Nhà phát hành tung chiêu
Đua nhau mời game thủ.

Cosplay nở rộ
Với mỹ nữ, diễn viên
Tạo cơn sốt liên miên
Trên diễn đàn tranh luận.

Những game hay, "bom tấn"
Vẫn chưa thấy cửa vào.
Cộng đồng game lao đao
Chờ mong nhà quản lý.

Nhanh thẳng tay trừng trị
Những lập lờ dối gian,
Xiết chặt lại đội hình
Vững vàng cùng năm Rắn.

Xuân sang cầu may mắn
Táo game chỉ mấy điều,
Ước vọng chẳng bao nhiêu
Cùng nỗi lòng game thủ:

Những lệch sai năm cũ
Xin khép lại từ đây.
Cộng đồng Việt sum vầy
Xây thị trường vững mạnh.

Doanh nghiệp thêm lợi nhuận
Game thủ thêm đường hoàng,
Lối hòa nhập thênh thang
Vinh quang thương hiệu Việt !

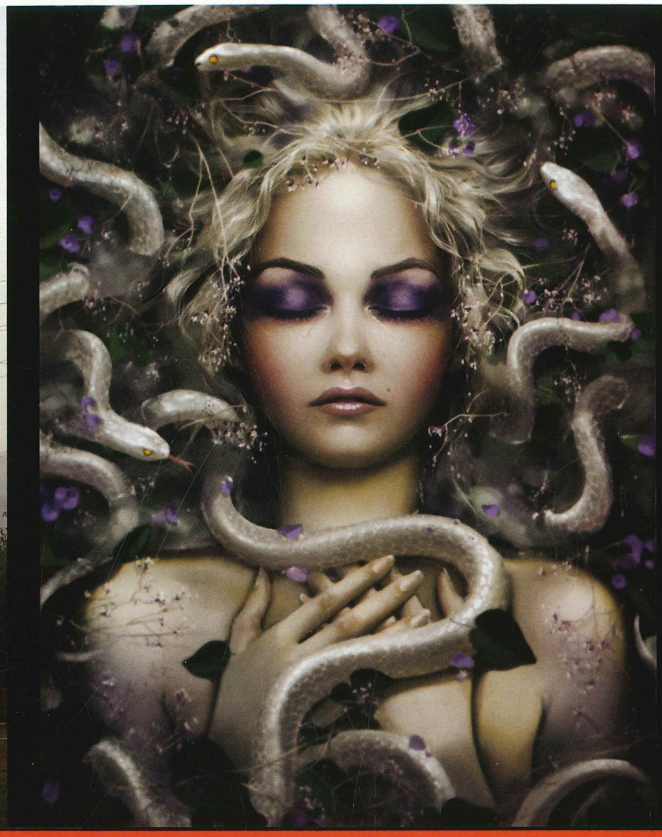
TÁO NHÂM THÌN

Rắn & Game

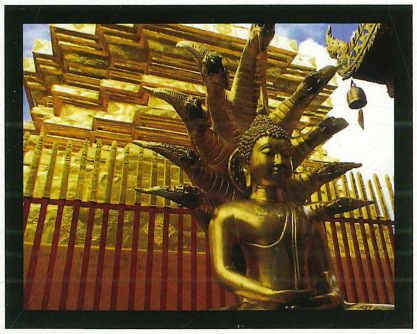
Thực hiện:
PHI QUÂN
VŨ HẢI
KHẮC THÀNH

Trong một câu chuyện cổ tích có ghi rằng, thần Sét Thor đã cố gắng dùng sức mạnh của mình để vét cạn đáy biển, hòng tiêu diệt Trùm Rắn khổng lồ lúc bấy giờ. Thật vậy, loài rắn đã xuất hiện từ rất xa xưa, trong các tàn tích của người cổ đại, hoặc trong những câu chuyện truyền thuyết, thần thoại dân gian của mọi dân tộc trên thế giới.

RẮN TRONG VĂN HÓA TRUYỀN THỐNG



HÌNH TƯỢNG RẮN TRONG CÁC NỀN VĂN HÓA



Loài rắn thường được người Phương Tây mô tả như là biểu tượng của sự sống, tái sinh, một sinh vật có trí thông minh, sắc bén. Trong khi đó, người Phương Đông sùng bái rắn như "Người Bảo Hộ", một số khác lại cho rằng chúng là loài "Hủy Diệt".

Khi người Pháp mô tả ai với cái lưỡi chẻ đôi tức là muốn nói người ấy mồm miệng toàn nói điều độc địa như loài rắn độc. Cũng với ý nghĩa đó, kẻ tiểu nhân bị ví là ở dưới thấp hơn cả bụng rắn.

Ở châu Úc, các thổ dân tôn sùng rắn vì rắn tượng trưng cho tính âm, nguồn nước, có liên hệ mật thiết với nông nghiệp.

Ở Ai Cập, rắn là biểu tượng của thánh thần, sự thông thái và khả năng tiên tri về tương lai. Rắn được coi là thần hộ mệnh cho các bậc vua chúa nên vương miện của các pha-ra-ông thường chạm trổ hình rắn.

Ở châu Âu, tục thờ rắn phổ biến quanh lưu vực những con sông ở Hy Lạp. Ở đây, rắn không chỉ tượng trưng cho sự khôn ngoan mà còn là biểu hiện của tín ngưỡng phồn thực về khả năng sinh sản.

Theo truyền thuyết cổ Hy Lạp, con trai của thần Apollo được xem là ông tổ của ngành y dược. Để khắc họa thần Esculape, người ta thường để thần cầm một chiếc gậy làm bằng gỗ cây nguyệt quế và một con rắn quấn chung quanh. Ngoài ra, rắn thường lột da để lớn và để loại bỏ các ký sinh trùng trên da nên rắn cũng là biểu trưng của sự tái sinh, hồi phục, tuần hoàn luân hồi và bất tử.

Đối với người Hindu, rắn được coi như thần thánh. Trong lễ hội, người ta chia gạo cho rắn với hy vọng tai ương sẽ qua đi và những điều tốt đẹp sẽ tới. Tín ngưỡng này còn được thể hiện trong điêu khắc, với hình ảnh các vị thần cầm rắn trên tay hay để rắn quấn ngang mình. Trên các mái, vách của các ngôi đền, hang động cổ, người ta cũng tìm thấy những hình ảnh rắn được chạm khắc.

Ở Đông Nam Á, tục thờ rắn cũng rất phổ biến. Trong tín ngưỡng dân gian của người Campuchia, họ thờ cúng thần rắn Naga.

RẮN TRONG VĂN HÓA VIỆT NAM

Cư dân Văn Lang ở vùng cao thờ chim làm vật tổ là bộ tộc có thủ lĩnh là Vua Hùng, trong khi đánh bắt thủy sản, khai hoang mở cõi xuống miệt sông Phương Nam thường gặp các giống giao xà làm hại nên đã thờ thêm rắn, một hiểm họa sông nước khủng khiếp, là nỗi sợ hãi phải tôn thờ, mong đấng linh thiêng phù trợ. Trong nhiều truyền thuyết, truyện cổ dân gian, rắn là biểu tượng của thần sông nước. Phổ biến ở các vùng ngã ba sông như ngã ba Xà, Như Nguyệt, Sông Cầu.

Loại truyện khác tìm thấy ở các vùng ven sông Đà, sông Thao, sông Hồng sự đồng nhất về vật tổ rắn được thể hiện các dạng khác nhau như: nhặt trứng đem về cho gà ấp, nở ra rắn, nhận làm con nuôi, v.v...

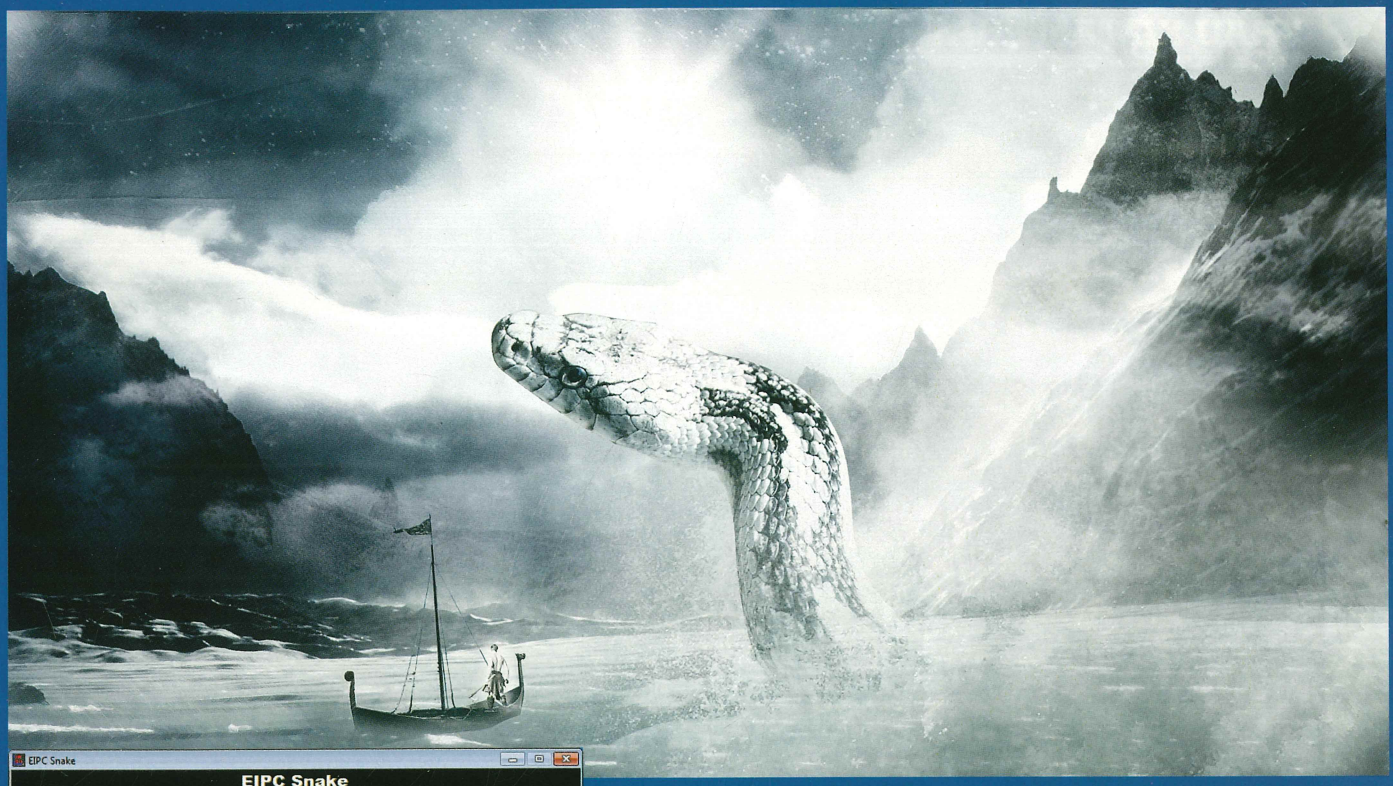
Trong đồng dao, ca dao, câu đối rắn thường có trong tiếng cười tiếng hát hồn nhiên của người lao động: "Bao giờ cho đến tháng ba, ếch cắn cổ rắn tha ra ngoài đồng", "Rồng rắn lên mây, có cây lúc lắc, có ông cụ ở nhà không", "lừ đừ như hổ đất", "len lét như rắn mùng năm", "oai oái như rắn bắt nhái", "rắn nuốt vôi", "con ong lấy cái gì cũng sinh ra mật, con rắn lấy cái gì cũng sinh ra nọc độc", "rắn đổ nọc cho lươn"...

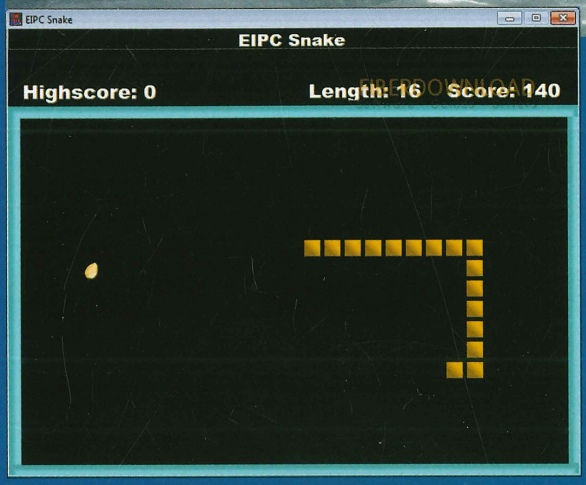
Quan niệm của dân gian về rắn thường tản mạn và không đồng nhất. Có khi rắn là biểu tượng cho điều thiện, nhưng nhiều khi rắn là biểu tượng cho điều ác độc. Việt Nam nằm ở giao lộ văn hóa Đông Tây nên du nhập nhiều quan điểm khác nhau về rắn của các nền văn hóa thế giới.

Khi máy tính và điện thoại di động xuất hiện, loài rắn không vì thế mà ngừng xuất hiện trên phương tiện truyền thông mới. Xoay ngược thời gian trở về 1976, nhà phát triển Gremin tung ra game thùng Blockade, mở màn cho hàng loạt sản phẩm "rắn" tương tự như Surround (do Atari phát triển), Chase (Sears), rồi Checkmate (Bay Astrocade). Cho đến 1998, Nokia tung ra điện thoại màn hình đen trắng 6110 với Snake được cài sẵn trong máy. Từ đó, ngày càng có nhiều phiên bản Snake như Snake II, Snake Xenzia, Snake EX… chào đời đi cùng đồng đảo người dùng Nokia nhận biết trò chơi dễ mà khó này. Sau đó, trò chơi này xuất hiện trên điện thoại của nhiều hãng khác cũng như từng có thể chơi trên YouTube và Gmail.

Nhưng dĩ nhiên, nhân loại không thể hài lòng với những con rắn Snake đơn giản như vậy, và hàng loạt trò chơi với nội dung phong phú liên quan đến rắn đã xuất hiện. Người chơi dễ dàng gặp rắn trong các cuộc phiêu lưu của Lara Croft vào ngôi đền Ánh Sáng, các cuộc chiến của Indiana Jones Adventure World trên FaceBook hay hành trình cứu thế Diablo III. Rắn vừa xuất hiện như những lũ tiểu yêu và đồng thời là những con trùm hung hiểm. Năm 2013 sẽ còn chứng kiến nhiều tựa game rắn xuất hiện, một trong số đó là Broken Sword – The Serpent's Curse (Lời nguyền rắn độc).

RẮN "DIGITAL" TRONG GAME

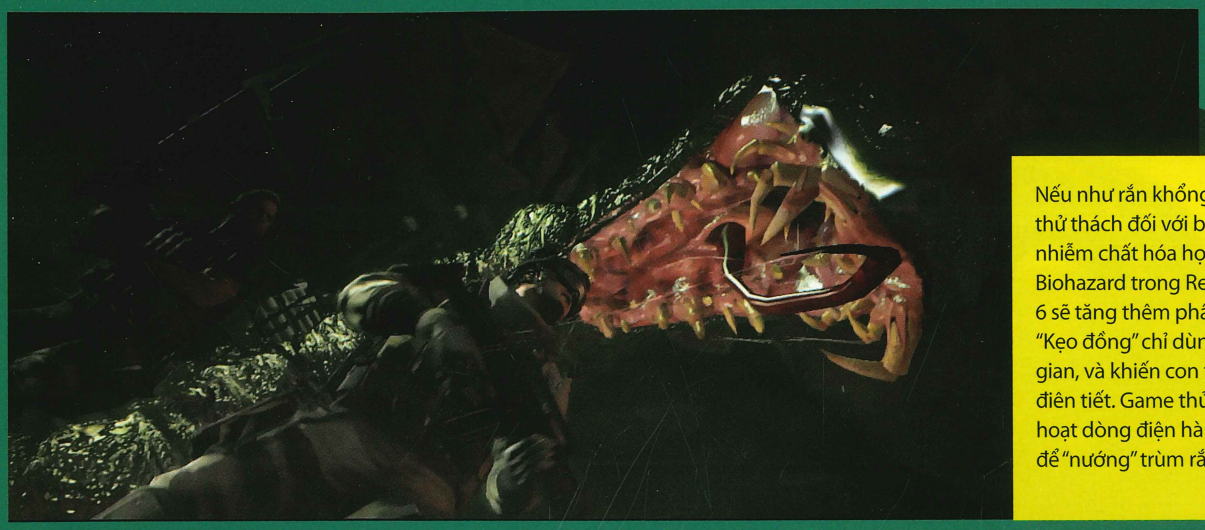



EIPC Snake
EIPC Snake
Highscore: 0
Length: 16
Score: 140

Với ngoại hình dữ tợn cùng nọc độc chết người, rắn thường được dùng là hình mẫu trùm trong thế giới giải trí số. Sau đây làm một số trò chơi sử dụng rắn như là một thử thách dành cho game thủ.

NHỮNG TRÙM QUÁI VẬT THUỘC DÒNG HỌ RẮN

Trong thế giới thần thoại đầy màu sắc của Trine 2, game thủ sẽ phải đối mặt với trùm rắn hung tợn, canh giữ lối đi. Không có cách nào để gây sát thương cho con trùm này, ngoại trừ việc nó tự giết nó. Game thủ phải xoay sở sao cho ba nhân vật của mình không "ngủm", trước khi trùm rắn "tự mình làm hại mình".



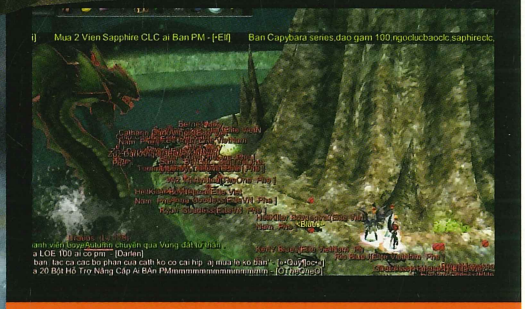
Nếu như rắn khổng lồ chưa đủ thử thách đối với bạn, thì rắn nhiễm chất hóa học chết người Biohazard trong Resident Evil 6 sẽ tăng thêm phần kịch tính. "Kẹo đồng" chỉ dùng để câu thời gian, và khiến con trùm thêm điên tiết. Game thủ phải kích hoạt dòng điện hàng ngàn volt để "nướng" trùm rắn này.

Ngoài việc xuất hiện với hình dáng loài bò sát, rắn còn được các nhà phát triển game "nhào nặn" thành các siêu robot trang bị các vũ khí chết người như súng laze…Trong The Amazing Spider Man, chàng thợ chụp hình Peter Paker phải đương đầu với robot hình dáng rắn, cao chọc trời, được trang bị vũ khí "tận răng".

Trong thần thoại Hy Lạp, Hydra là quái vật giống rắn với 9 đầu, là con của Typhon và Echidra (những sinh vật thần thoại khác, nửa người nửa rắn). Hydra xuất hiện nhiều trong các trò chơi lấy bối cảnh thần thoại như Dark Souls và Dragon Dogma. Đương đầu với Hydra không phải đơn giản, vì khi bạn chặt một trong chín cái đầu rắn, nó sẽ mọc lại 2 cái đầu khác ngay chỗ vừa chặt đứt.

KHẨU XÀ TÂM PHẬT

Môi trường sống của loài rắn cũng hết sức đa dạng trong thế giới game. Người chơi có thể bắt gặp rắn linh hồn, canh giữ lối vào âm ti, chuyên sinh sống dưới nước. Cũng như trong game Tomb Raider, nàng Lara Croft đôi khi phải đối mặt với loài bò sát cổ xưa, canh giữ các mật thất, địa đạo dẫn vào kho báu chứa cổ vật.



Với những ai từng tham gia Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada) tại Việt Nam, khó có thể quên cuộc chiến giành "boss" rắn mẹ hung bạo Ureaus. Các bang hội phải giải quyết mini boss Vua Tham Lam (King of Greed) để mở cửa xông vào lãnh địa sâu dưới lòng đất của Ureaus. Khó có thể quên hàng loạt các phù thủy, pháp sư, lính ngự lâm, Calyce cùng tấn công con thủy quái hung tợn. Phần thưởng vào giai đoạn đầu là những bộ giáp vô cùng quan trọng trong cuộc đua thống trị thế giới Vespanola.

Khả năng ẩn náu dưới lòng đất, thoắt ẩn thoắt hiện khiến Jorrmungandr trở thành một con trùm rắn khó chịu trong trò chơi Magicka. Chỉ một chút lơ là, người chơi có thể sẽ "về làng" ngay lập tức.

Câu chuyện về loài rắn cùng những con trùm trong game sẽ còn rất dài, đi cùng theo năm tháng. Còn đó nhiều siêu xà chưa được "lên báo" như các trùm lớn và trùm nhỏ trong Wario Land 2, Dark Souls, God of War (hệ PS2), Outland, Clash of the Titans, Beat Hazard Utra (iOS), Knights Contract, v.v...

Năm 2012 chứng kiến sự lung lay của các chuỗi bán lẻ game trên thế giới cùng sự lên ngôi của những "ông vua" mới trong lĩnh vực phân phối và phát hành trò chơi điện tử. Game bản quyền trở nên thân thiện với game thủ hơn bao giờ hết.

GAME BẢN QUYỀN

NIỀM VUI TRONG TẦM TAY

Ở một diễn đàn game có tiếng và lâu năm tại Việt Nam, đến nay đã tồn tại 1 cộng đồng chơi game bản quyền khoảng hơn 200 người. Các thành viên của hội này chia sẻ sở thích chơi những trò chơi mới, thường được phân phối qua các hệ thống số như Steam, Amazon v.v. Ngoài cộng đồng này, còn nhiều nhóm game thủ khác chơi game bản quyền nhưng chủ yếu là các game thể thao điện tử hay game thi đấu miễn phí như Team Fortress 2, League of Legends (Liên Minh huyền Thoại) hay Dota 2. Ngoài ra còn có không ít người Việt Nam chơi một mình các trò chơi trực tuyến hay phi trực tuyến. Một chủ cửa hàng game đến nay vẫn chưa quên cảm xúc khi liên tục nhiều khách hàng dồn dập đến cửa hàng hỏi mua game Diablo III khi trong ngày phát hành game này trên toàn thế giới.

Các dịch vụ phân phối số như Steam, Amazon, Origin, Green Man Gaming, GOG … ngày càng trở thành nguồn cung cấp game tiện lợi hơn cho game thủ Việt. Một phần mềm như Steam không chỉ là công cụ quản trị tập trung game cho người chơi mà còn cung cấp thông tin cũng như cung cấp nhiều game với mức giá "hời". Các dịch vụ số thường tung chiêu cạnh tranh lẫn nhau với các gói khuyến mãi theo ngày, theo tuần, theo mùa và theo cả hãng phát triển/phát hành. Mức giá game được giảm tối thểu từ 30% đến 70%. Nhiều gói game đáp ứng nhu cầu chơi và sưu tầm của game thủ bên cạnh không ít game hay miễn phí, có sẵn cộng đồng. Không ít game hay có lúc rẻ tới mức vài USD (vài chục nghìn đồng). Không ít người chơi game trong nước hiện đang sở hữu hàng trăm game bản quyền, được thu thập bằng cách mua trực tiếp hay qua các chương trình khuyến mãi, đổi điểm.

Sở hữu game số đồng nghĩa với việc lưu trữ game trực tuyến cho game thủ, loại bỏ nguy cơ hỏng đĩa game và tạo nhiều không gian thoáng đãng hơn trong phòng của người chơi. Game thủ bớt lo nghĩ về vấn đề chi phí mà lại hòa mình vào một cộng đồng bản quyền lành mạnh nói chung và cộng đồng của từng game nói riêng.

KHÁCH HÀNG CHƠI GAME NÓI GÌ?

Nhưng cho dù các hệ thống phân phối đã tương đối mở nhưng vẫn còn khá xa tầm với cho giới sinh viên học sinh, những game thủ vẫn còn trong thời kỳ cắp sách đến trường, chưa tự làm ra tiền và sở hữu các công cụ thanh toán như thẻ ATM, VISA, Paypal v.v. Nguyễn Viết Phương, học sinh lớp 12 trường cấp III Nguyễn Trải tại Hà Nội chia sẻ: "Mình rất thích chơi các game offine như GTA4 hay Diabo III nhưng thường các game này không có bản copy nên chỉ biết đứng nhìn người khác chơi. Sau khi thi đại học xong, mình sẽ dành thời gian để chơi các game này vào hè tới."

Vũ Trung Nguyên, một game thủ lâu năm, cho biết: "Sở hữu game bản quyền thích nhất là tham gia chơi mạng với cộng đồng game thủ quốc tế, vừa giải trí vừa trao dồi tiếng Anh. Một số game như Red Dead Redemption, hay Battlefield 3…thì phần multiplayer gần như đáng giá bằng một nửa tiền mua game rồi."

Trần Thanh Huệ, một ngươi chơi chuyên sưu tập game cũng chia sẻ: "Sử dụng các hệ thống game mua game bằng kênh digital khá tiện nhưng chuyện dễ gây nhức đầu nhất là phải quản lý, nhớ mật mã của nhiều tài khoản mua game." Bản thân game thủ này đang sở hữu gần chục tài khoản của các hệ thống phân phối game số khác nhau.

CƠ HỘI KINH DOANH

Trong nền kinh tế số, game bản quyền cũng không ngừng chuyển mình từ một sản phẩm bán đóng hộp sang sản phẩm hoàn toàn số hóa và được phân phối trực tuyến. Các sản phẩm số như vậy có thể được phân phối trên toàn cầu, bất kể biên giới và rào cản địa lý. Ngành game nói chung và lĩnh vực phân phối game bản quyền số hóa nói riêng là một nguồn lợi mà Việt nam cần quản lý và khai thác, nhất là khi các trò chơi này đang được tiêu dùng bởi đông đảo người Việt Nam, để những niềm vui lành mạnh có thể được nhân rộng.

TRẦN QUÂN

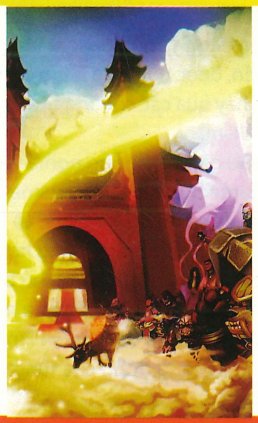
VIỆT NAM TĂNG THỨ HẠNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ

Năm 2012, lần đầu tiên trong lịch sử vòng chung kết thế giới Word Cyber Games, đoàn Việt Nam xếp thứ 3 toàn đoàn nhờ vào chiếc huy chương bạc của trò chơi Đột Kích (CrossFire), giúp Việt Nam sánh vai Ba Lan, Pháp, dưới Đức, Hàn Quốc (đồng hạng 2) và Trung Quốc. Bộ môn Liên Minh Huyền Thoại cũng ghi nhận vị trí số 1 của Việt Nam trong khu vực Đông Nam Á.

MƯỜI XU THẾ GAME NỔI TRỘI TRONG 2012

GAME TRUNG QUỐC Ồ ẠT VÀO THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM

2012 ghi nhận nhiều game Trung Quốc vào thị trường Việt Nam từ web, mobile cho đến client game nhờ vào chi phí cạnh tranh hơn game Hàn Quốc, Mỹ.



GAME DI ĐỘNG TĂNG TRƯỞNG CÙNG THỊ TRƯỜNG SMARTPHONE, TABLET

Nhiều trò chơi trên smartphone và tablet đang chiếm quĩ thời gian chơi game của game thủ. Các trò chơi di động trực tuyến cũng là miền đất hứa đang được nhiều doanh nghiệp phát hành game khai phá.

NHIỀU GAME DO VIỆT NAM TỰ PHÁT TRIỂN

2012 đón nhận không ít game lớn do Việt Nam tự phát triển như B-Kool (FPT Online), 2112 Revolution (Emobi Games) cùng nhiều game di động nhỏ như Đấu Trí Với lớp 5 (EXE Studio), v.v...

XUẤT HIỆN NHIỀU WEBSITE GAME MỚI

Trong năm 2012, nhiều website game mới xuất hiện sau khi nhiều website game và tạp chí game đã đóng cửa vào các năm trước.

CÓ NHIỀU CÔNG TY XUẤT KHẨU GAME HƠN

Tại các triển lãm game quốc tế năm nay, quan khách đã nhận thấy các quầy hàng triển lãm của các công ty game Việt Nam như FPT Online, VNG, VTC v.v... VTC Online đã ký hợp đồng hợp tác với Nvia để phát hành SQUAD và G3 tại các quốc gia: Tây Ban Nha, Mexico, Argentina, Chile, Colombia, Venezuela, Peru, Brazil, Ecuador và Paraguay. VNG bước đầu phát hành game tại Nhật Bản. Không ít cá nhân và công ty có sản phẩm bán trên Apple hay Samsung Appstore. Điện Biên Phủ 7554 của Emobi Games cũng xuất hiện tại thị trường Bắc Mỹ.

PHONG TRÀO COSPLAY NỞ RỘ

Dùng hình tượng hóa trang nhân vật thông qua các người mẫu, diễn viên nổi tiếng là cách tiếp thị khá khôn ngoan của các nhà phát hành trong 2012.

CÁC NHÀ PHÁT HÀNH KHÔNG NGỪNG TUNG CLIP CHẾ

Các video clip hài hước trở thành một trong những công cụ marketing chính yếu của các nhà phát hành trong 2012. Tuy nhiên, đôi lúc, các video clip này khai thác những yếu tố rẻ tiền, làm xấu hình tượng game thủ.

WEB GAME THĂNG THẾ

Webgame trở thành tâm điểm của ngành phát hành game trong năm với các lợi thế như chi phí mua game thấp, nhanh hòa vốn, dễ triển khai, v.v...

GAME LẬU PHÁT TRIỂN MẠNH

Đi lẫn vào các trò chơi đã được cấp phép là không ít trò chơi trực tuyến chưa được cấp phép và cố tình phát hành chui dựa vào hệ thống quảng cáo của nước ngoài và các lỗ hổng thanh toán trong nước.

THANH BÌNH

Thế Giới Game đã chuyện trò cùng một số lãnh đạo các doanh nghiệp phát triển và phát hành game trước thềm năm mới Quý Tỵ về thị trường khá "nhiễu loạn" trong 2012 cùng các xu thế, cơ hội như di động, thể thao điện tử (e-Sports) trong 2013.

Hầu hết đại diện các doanh nghiệp game cho rằng 2013 làng game Việt sẽ không có sự chuyển biến nào đáng chú ý. Bởi vì hầu như không có thay đổi nào đáng kể từ chính sách hay cộng đồng. Các nhà phát triển game không nhận được hỗ trợ. Phần lớn cho rằng số lượng web game được phát hành ở VN sẽ tiếp tục tăng lên, MMO trên mobile sẽ tăng trưởng, thị trường sẽ cạnh tranh về chất lượng nhiều hơn.

NHÌN VỀ THỊ TRƯỜNG GAME 2013

Nguyễn Quang Hưng, giám đốc Garena TP.HCM

CẦN ỦNG HỘ HƠN NỮA THỂ THAO ĐIỆN TỬ

Việt Nam đã không bị lãng quên trên bản đồ thể thao điện tử thế giới trong 2012 nhờ vào thành tích tại WCG Grand Final 2012 và giải đấu Đi Tìm Huyền Thoại. Thể thao điện tử lại mang về vinh quang cho Việt Nam từ đấu trường thể thao quốc tế. Tuy nhiên, cộng đồng vẫn chưa phân biệt được thể thao điện tử và game online.

Garena mong mỏi Nhà nước tạo nhiều điều kiện hơn cho thể thao điện tử, một nhánh phát triển lành mạnh của ngành game, mà cụ thể là hình thành đội tuyển tham dự Asian Indoors Games sẽ diễn ra tại Hàn Quốc năm nay, dựa vào thế mạnh, thành tích của các bộ môn thể thao điện tử của Việt Nam trong 2012. Ngoài ra, chúng tôi cũng mong muốn giới truyền thông cùng các công ty game cùng hợp lực để xây dựng những sân chơi thể thao điện tử lành mạnh, những giải đấu dài hơi cho giới trẻ Việt nam.

THIẾU QUYẾT TÂM THAY ĐỔI

Cá nhân tôi nghĩ rằng không phải người Việt không nghĩ ra được cái gì mới. Vấn đề là ở chỗ, chúng ta thiếu sự tự tin. Thiếu ở cả nhà sản xuất, nhà phát hành lẫn cộng đồng. Nhà sản xuất sợ game mình nghĩ ra chưa đủ hay, nhà phát hành sợ game Việt sản xuất chưa đủ tốt, còn cộng đồng thì luôn nhìn các dự án game Việt với con mắt nghi ngờ.

Ở Việt Nam, nếu có mảng kinh doanh nào trông có việc kiếm được, thì sau một thời gian, sẽ bùng nổ. Đơn cử như ngành kinh doanh tin nhắn trước đây. Và khi mà quản lý không theo kịp, thì sẽ có rất nhiều người tham gia vào chỉ để kiếm lợi nhuận trước mắt, họ sẽ kinh doanh chộp giật, chứ không bao giờ để ý đến những gì thuộc về tổng thể, hay cộng đồng. Và chúng ta đừng mong ở họ bất cứ điều gì ngoài những điều đó.

Ngành game còn thiếu đoàn kết. Các ông lớn trong ngành game đã không thể ngồi lại cùng nhau để làm cho thị trường được lành mạnh lên. Để rồi đến khi thị trường bung bét … thì đã quá muộn. Ai cũng nhìn thấy, nhưng sẽ không ai có một quyết tâm thay đổi.

Nguyễn Tuấn Huy, CEO Emobi Games

Hoàng Trọng Hiếu, phó giám đốc VTC Game

ĐỪNG VỊ LỢI ÍCH NGẮN HẠN MÀ GIẢM CHẤT LƯỢNG DỊCH VỤ

Theo tôi, việc bùng nổ một loạt các đơn vị phát hành game mới cũng tạo cơ hội để cộng đồng có thêm nhiều trò chơi mới tùy theo sở thích. Tuy nhiên, cách làm thiên về đầu tư ngắn hạn của một số nhà phát hành cũng làm ảnh hưởng xấu đến thị trường về dài lâu, ảnh hưởng quyền lợi của game thủ, cộng đồng và tính bền vững của sản phẩm.

VTC xác định eSports là hướng phát triển chiến lược lâu dài với mục tiêu tăng thêm giá trị nội tại cho cộng đồng game thủ, để game không chỉ là phương tiện giải trí mà còn là không gian để người chơi rèn luyện được các kỹ năng cần thiết cho cuộc sống. Tham gia thi đấu eSports, tự bản thân mỗi game thủ đều phải tự rèn luyện bản thân, có ý thức và tinh thần kỷ luật cao hơn, tất nhiên là cả sự tôn vinh và các giải thưởng khi giành chiến thắng trong các giải đấu.

Để eSports được thừa nhận và tạo được chỗ đứng trong đời sống xã hội, tôi cho rằng phải cần sự góp sức của cả ba bên: cơ quan quản lý nhà nước, các tổ chức xã hội như hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA); các doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực game; và quan trọng nhất là cộng đồng game thủ. Khi cộng đồng game thủ tự khẳng định được vai trò chính đáng của mình thì xã hội nói chung sẽ công nhận vị trí đó.

CHÍNH SÁCH TIẾN BỘ SẼ THÚC ĐẨY PHÁT TRIỂN

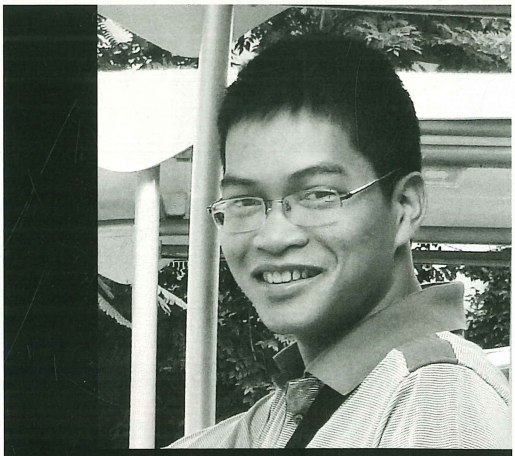
Năm 2013, VNG mong muốn các chính sách và quy định pháp lý về ngành game nói riêng và ngành Internet nói chung sớm được ban hành để các doanh nghiệp có thể cùng hoạt động với khung pháp lý rõ ràng. Chính sách càng tiến bộ, hiệu quả thúc đẩy các hoạt động phát triển thị trường game càng tăng lên.

Bởi lẽ 1 điều quan trọng mà các nhà làm chính sách cần quan tâm, là sự thay đổi rất nhanh chóng của công nghệ và Internet, trong bối cảnh công nghệ số bùng nổ hiện tại, sẽ tất yếu đòi hỏi dẫn đến sự thay đổi về tính kịp thời và hiệu quả quản lý về mặt chính sách. Nếu không, chính sách sẽ trở nên lạc hậu và làm khó khăn cho hoạt động phát triển của thị trường.

Điều quan trọng thứ hai là sự công bằng giữa các doanh nghiệp trong nước và nước ngoài, do tính "không biên giới" của Internet và các sản phẩm công nghệ hiện đại. Một ví dụ là trong khi chúng ta còn chưa kịp đưa ra chính sách rõ ràng để quản lý các mạng xã hội trên nền tảng máy tính PC, thì một thế hệ mới các mạng xã hội trên nền tảng mobile đã ra đời và sẽ phát triển nhanh chóng.

Chiến lược năm 2013 của VNG sẽ tập trung vào lĩnh vực mobile, với các sản phẩm chính như Zalo, Labàn v.v. Ngoài ra, VNG cũng đang đầu tư nhiều vào các dự án sản xuất game trên mobile, cùng phối hợp với đối tác DeNA của Nhật nhằm đưa các sản phẩm của VNG ra thị trường nước ngoài.

Lê Hồng Minh, tổng giám đốc công ty cổ phầnVNG



Bùi Quang Minh, giám đốc Soha Games

NÊN THAM KHẢO NƯỚC BẠN

Về mặt vĩ mô, nên tham khảo bài học thành công từ người láng giềng Trung Quốc. Chính phủ tạo ra các cơ chế và sự hỗ trợ, đầu tư cần thiết để các doanh nghiệp nghiên cứu, phát triển sản phẩm game nội địa.

Thị trường game TQ trước đây bị độc chiếm bởi các sản phẩm game từ Hàn Quốc. Tuy nhiên với chính sách quy hoạch và hỗ trợ các doanh nghiệp sản xuất game của chính phủ, dần dần các sản phẩm game của họ đã cạnh tranh được với game của Hàn Quốc và sống rất khỏe tại thị trường nội địa cũng như khu vực. Game hiện tại đã là một ngành hàng xuất khẩu mũi nhọn của Trung Quốc. Nếu không có sự hậu thuẫn mạnh mẽ từ cơ quan quản lý và chính phủ TQ thì chắc chắn các doanh nghiệp game TQ khó mà đạt được những thành công lớn như vậy.

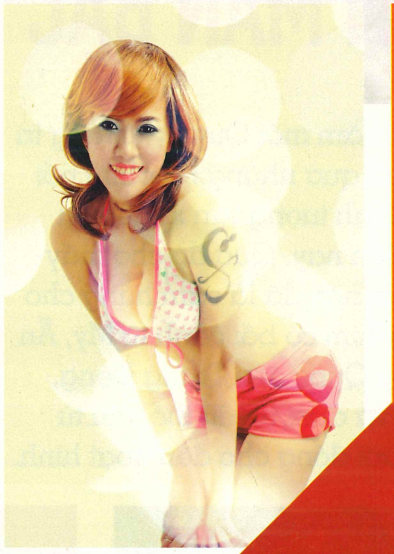
THANH NGUYÊN- YÊN KHÊ

NHỮNG BỘ HÓA TRANG ĐẸP NHẤT 2012

COSPLAY THẾ GIỚI

Trào lưu cosplay thế giới trong năm 2012 chứng kiến sự đột phá vượt bậc về mặt trang phục, biểu cảm lẫn kỹ thuật chụp ảnh. Người chơi cosplay chăm chút ngày càng nhiều đến các chi tiết nhỏ bao gồm cả tính cách của nhân vật trong trò chơi, phim ảnh, để diễn đạt chân thực hình tượng mà mình muốn hóa thân.

Một số gương mặt cosplay tiêu biểu được cộng đồng game thủ quốc tế yêu mến, còn được các công ty game tuyển dụng, trở thành gương mặt đại diện cho trò chơi đó. Điển hình như Anna Moleva người Nga được Irrational Games mời về làm đại sứ cho game BioShock Infinite.



COSPLAY TRONG NƯỚC

Với sự đổ bộ ồ ạt của thể loại webgame, làng game Việt xuất hiện ngày càng nhiều nữ đại sứ, đại diện hình ảnh cho trò chơi trực tuyến. Bên cạnh đó, các nhà phát hành cũng như cộng đồng game thủ cũng liên tục phát động các chương trình cosplay ấn tượng và độc đáo.

Ngoài những gương mặt quen thuộc như Ngọc Trinh, Elly Trần, nhiều cái tên mới liên tục xuất hiện như Angela Phương Trinh, Mai Thỏ, Thái Hà, Hồng Quế và Quế Vân… giúp cho phong trào cosplay tại quốc gia hình chữ S thêm phần phong phú và tràn đầy màu sắc.

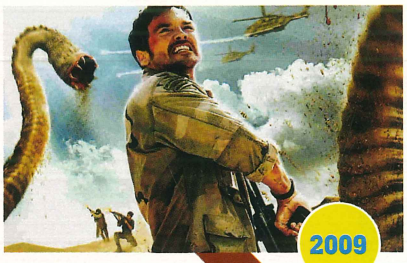
VŨ HẢI

RẮN TRÊN MÀN BẠC

Khởi đầu năm mới Quý Tỵ, chúng ta cùng điểm qua những bộ phim nổi tiếng có hình tượng rắn xuất hiện từ trước đến nay. Qua đó cho thấy loài bò sát này đã là cảm hứng cho không ít phim có bối cảnh từ Mỹ, Ấn Độ, Trung Quốc đến Trung Đông, Nam Mỹ và dưới nhiều thể loại từ phim người đóng cho đến hoạt hình.

CHINESE ZODIAC

Lấy chủ đề 12 con Giáp và cũng được biết như là bộ phim cuối cùng của Thành Long trong thể loại hành động mạo hiểm. Phim xoay quanh nhân vật JC, người đứng đầu một nhóm trộm, nhận hợp đồng với tập đoàn Max Profit chuyên săn đuổi và mua bán cổ vật. Nhiệm vụ lần này của JC là truy tìm tung tích và đem về sáu đầu tượng bằng đồng bị mất tích. Đây vốn là sáu trong số 12 tượng đồng đại diện cho 12 con giáp được đặt ở đài phun nước trong cung điện Mùa hè (Viên Minh Viên). Cùng với vô số châu báu quý giá, 12 đầu tượng đã bị cướp và phân tán khi liên minh Anh – Pháp đánh thẳng vào Di Hoà Viên năm 1860.



SAND SERPENTS

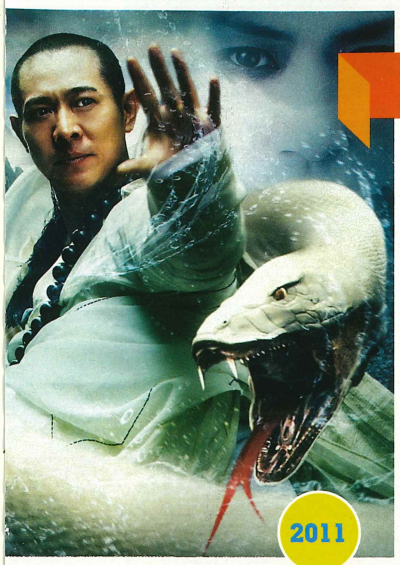
Bộ phim kể về những người lính Mỹ chiến đấu trên một sa mạc Afghanistan. Họ phải chiến đấu một mất một còn với những tên khủng bố Taliban. Tuy nhiên, đối thủ nguy hiểm nhất và tàn bạo nhất mà họ phải đối mặt không phải Taliban mà chính là bầy sinh vật ăn thịt người khổng lồ có hình dáng tương tự loài rắn. Chúng được biết đến với cái tên Rắn Cát luôn bất ngờ thức giấc và chui lên từ lòng đất. Vì thế, cuộc chiến của quân đội Mỹ trở nên khó khăn, nguy hiểm hơn gấp trăm ngàn lần.

KUNG FU PANDA

Po là một chú gấu trúc rất đam mê võ thuật sống cùng người cha nuôi bán mì tại thung lũng Thanh Bình. Thần tượng của Po chính là The Furious Five (Ngũ hiệp) gồm Hổ, Rắn, Khỉ, Hạc và Bọ ngựa dưới sự dẫn dắt của sư phụ Shifu. Mọi chuyện hoàn toàn thay đổi khi tên phản đồ báo tuyết Tai Lung đã vượt ngục và quyết tâm trở về đoạt lấy bí kíp của sư môn. Vô tình người anh hùng được chọn để chiến đấu chống lại Tai Lung, không ai khác chính là Po, nhưng vấn đề ở chỗ cậu lại có thân hình quá khổ là luôn thèm ăn. Những bậc thầy kungfu được huy động để hướng dẫn Po trở thành Thần Long Đại Hiệp.

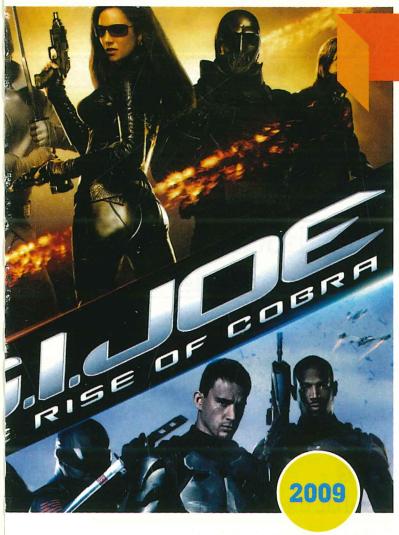
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Harry, Ron và Hermione bắt đầu học năm thứ hai tại trường Hogwarts. Họ có một giáo sư môn Phòng vệ Chống Nghệ thuật Hắc ám mới, Gilderoy Lockhart. Sự căng thẳng lên đến đỉnh điểm khi cô em gái Ginny Weasley của Ron bị bắt vào Phòng chứa bí mật mà chỉ có một mình Harry có thể đến được. Tại đây Harry phải giải cứu Ginny khỏi sự điều khiển của Chúa tể Hắc Ám Voldemort, trong hình hài của Tom Riddle. Harry chạm trán Tử xà Basilisk và nhờ sự giúp đỡ từ Phượng hoàng Fawkes của thầy Dumblerdore, Harry giết Basilisk bằng thanh gươm Gryffindor và cả Tom Riddle bằng chính chiếc nanh măng xà.



THE EMPEROR AND THE WHITE SNAKE

Phim dựa theo truyền thuyết Thanh Xà Bạch Xà lấy bối cảnh Trung Quốc cổ, nơi tồn tại song song yêu tinh và loài người. Bạch xà nguyên là một con rắn tu luyện ngàn năm, chán cảnh tịch mịch nên hóa thân thành mỹ nữ du ngoạn nhân gian và gặp gỡ chàng Hứa Tiên nảy sinh cảm mến, cả hai bị cuốn theo cuộc tình nhân yêu đầy trắc trở. Pháp Hải, một pháp sư tài ba thay trời hành đạo cùng với người đồ đệ vụng về là Năng Nhẫn rong ruổi bốn phương trừ yêu diệt ma. Họ theo dấu một con dơi tinh và phát hiện cuộc tình duyên trái thiên đạo này nên quyết tâm ngăn cản và thu phục yêu quái.

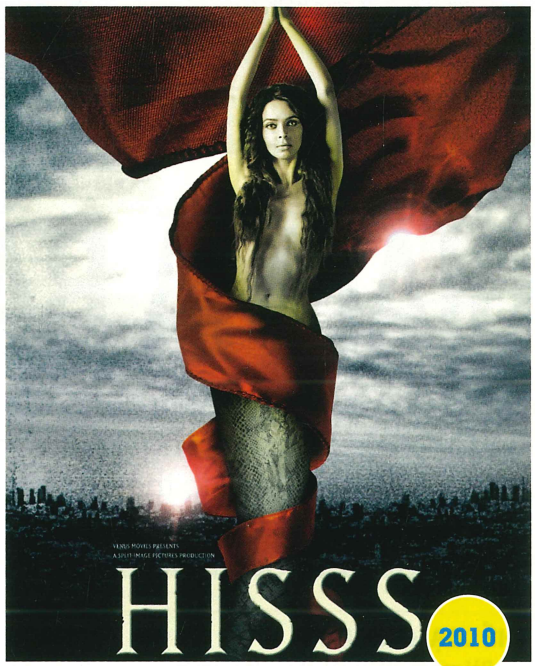


G.I. JOE: THE RISE OF COBRA

Phim kể về cuộc chiến giữa G.I.Joe - một đội quân tinh nhuệ với mỗi thành viên có một khả năng khác nhau và một tổ chức tội phạm nguy hiểm có tên Cobra (Rắn Hổ Mang) đang có ý định nhấm chìm cả thế giới trong sự hỗn loạn. Trong một tương lai gần của thế kỉ 21, James McCullen, hậu duệ của dòng họ chuyên sản xuất vũ khí McCullen thế kỷ 17 đã phát minh ra một loại vũ khí mới là đầu đạn Namomite có sức tàn phá kinh khủng theo cấp số nhân. Tập đoàn MARS đã bán bốn đầu đạn Namomite này cho NATO và đây cũng chính là mục tiêu cả 2 phe G.I.Joe và Cobra cùng hướng đến.

HISSS

Hơn 4000 năm trước, cư dân của thung lũng Indus, Ấn Độ đã chạm khắc hình tượng của một loài nửa người nữa rắn, tương truyền sống ở một ngôi chùa bí ẩn sâu trong rừng. Trẻ em từ nhỏ đã được nghe những câu chuyện đáng sợ về Nữ thần Rắn. Năm 2008, một người đàn ông Mỹ tên là George đã tiến vào khu rừng cấm quyết tâm bắt được loài sinh vật này để nghiên cứu theo mục đích xấu xa. Khi bắt tay vào tiến hành những thí nghiệm trên sinh vật này, ông không biết rằng thảm hỏa của một lời nguyền khủng khiếp từ ngàn xưa dành cho những kẻ xâm phạm đang giáng xuống đầu mình.

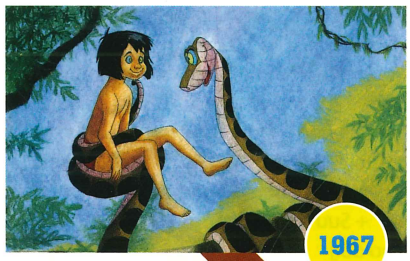


ANACONDA

Trong lúc ngược dòng Amazon để quay phim tài liệu về một bộ lạc da đỏ, đoàn làm phim của nữ đạo diễn Terri Flores và giáo sư trẻ Steven Cale đã cứu Paul Sarone, một tay chuyên săn rắn. Biết ý định của đoàn làm phim, Paul tuyên bố sẽ giúp họ tìm ra nơi ẩn náu của bộ lạc da đỏ. Tuy nhiên ý đồ của Paul là muốn bắt sống con trăn Nam Mỹ lớn nhất trên sông Amazon hòng kiếm một món tiền lớn. Chuyến đi nhanh chóng trở thành cơn ác mộng khi lần lượt các thành viên trong đoàn đều bị trăn ăn thịt. Cuối cùng chính kẻ chủ mưu Paul cũng bị nuốt chửng và chỉ còn 3 người là nữ đạo diễn Terri, chàng quay phim Danny và giáo sư Steven bất tỉnh trước đó là may mắn sống sót.

ALADDIN

Dựa theo câu chuyện trong Ngàn lẻ một đêm, bộ phim kể về Aladdin, một thanh niên vô gia cư sống lang thang bên đường phố Agrabah. Một ngày kia, trong khi trốn chạy khỏi sự truy bắt, anh gặp một cô gái mà thực ra là công chúa Jasmine đang trốn vua cha vì bị ép hôn, cả hai dần dần có cảm tình với nhau. Mọi chuyện trở nên khó khăn khi Jasmine bị cha bắt về và Aladdin bị tên phù thủy gian ác Jafar đưa tới Hang động kỳ diệu để giúp hắn thực hiện ý đồ đen tối. Tại đây, Aladdin phát hiện ra thần đèn, cùng với sự giúp đỡ của chú khỉ Abu và thảm bay, Aladdin đã tìm cách chinh phục người đẹp Jasmine và đánh bại Jafar dưới lốt một con rắn khổng lồ và cứu vương quốc Agrabah.



THE JUNGLE BOOK

Bộ phim hoạt hình kinh điển của Disney lấy cảm hứng từ tác phẩm cùng tên của nhà văn Rudyard Kiplings. Nhân vật chính là cậu bé Mowgli, vì một lý do nào đó bị bỏ rơi trong rừng rậm Ấn Độ. Được gấu Baloo và báo Bagheera yêu quý và hết lòng nuôi nấng, cuộc sống của cậu tưởng chừng sẽ trôi qua thật vui vẻ. Tuy nhiên, rừng rậm vẫn đầy rẫy những nguy hiểm đang chực chờ, chính những nhân vật phản diện như trăn Kaa và hổ Shere Kahn đã dạy cho Mowgli nhiều bài học sinh tồn và cũng chính là nguyên nhân dẫn dắt cậu tìm về với thế giới của con người.

KATA

GIẢI MÃ BÀI MA THUẬT

Đã là game thủ ít nhiều cũng đã từng nghe nói đến cụm từ "bài ma thuật" hay đã từng chơi qua những phiên bản game bài ma thuật trên PC hoặc console như Yu-Gi-Oh, Magic the Gathering, .v.v. Bài viết số này sẽ giới thiệu cho bạn đọc tất cả những gì bạn cần biết để hiểu thêm và tham gia vào thế giới bài ma thuật của Board Games.

THỂ LOẠI ĐA DẠNG

Bài ma thuật có rất nhiều loại nhưng cơ bản đều cùng một hệ thống chung gọi là TCG (Trading Card Game) hoặc CCG (Collectibles Card Game). Ý nghĩa của chúng là bài dùng để chơi và trong quá trình chơi bạn sẽ sưu tập và trao đổi bài để có được bộ bài bạn ưng ý. Đúng như tên gọi của chúng, thể loại bài ma thuật này có thể tóm gọn trong 3 giai đoạn thưởng thức :

+ Sưu tập bài [bằng cách mua bán hoặc trao đổi]

+Tự thiết kế một bộ bài theo phong cách chơi của mình [bằng những lá bài mình đã sưu tập được]

+Chiến đấu với nhau để thể hiện sức mạnh bộ bài của mình [và có thể thách đấu để thắng được bài đối phương nếu hai bên muốn trận đấu trở nên hấp dẫn và căng thẳng hơn]

Mỗi một trò chơi TCG đều có một bối cảnh chung, thường là một thế giới trong đó có đủ các loại vùng đất, thành quách, sinh vật, anh hùng, .v.v. và người chơi TCG sẽ còn có được cảm giác đắm chìm vào trong thế giới đó với những khám phá về lịch sử, câu chuyện, truyền thuyết bên trong thế giới, tất cả đều được thể hiện qua những lá bài. Chính vì vậy phần lớn TCG sử dụng những thế giới mà người chơi rất quen thuộc trong các bộ phim, truyện. Có thể tự tin nói rằng, nếu một bộ phim, một dòng truyện, không phân biệt là phim ảnh thật hay Anime/Manga, nếu như nó hay và ăn khách thì chắc chắn sẽ có một trò chơi TCG ra đời xây dựng dựa trên thế giới và nhân vật của bộ phim, bộ truyện đó. Các siêu nhân của Marvel, Harry Potter, Thủy thủ mặt trăng, 7 viên ngọc rồng, Lords of the Ring, .v.v. Người hâm mộ các dòng phim truyện đều có thể tìm được trò chơi TCG tương ứng với dòng phim truyện của mình.

Tuy nhiên, điều đó không có nghĩa là tất cả các TCG đều hay. Mặc dù có cùng chung nhiều yếu tố nhưng mỗi TCG sẽ rất khác nhau ở hệ thống chơi và chiến đấu của mình, hay thậm chí là ở các cách sưu tập bài và xây dựng bộ bài. Điểm phân biệt giữa các TCG hay và nổi bật so với các TCG khác chỉ nằm ở 2 yếu tố: hệ thống và người chơi. Và bản thân 2 yếu tố đó cũng có liên quan mật thiết với nhau, một TCG có hệ thống hay sẽ dẫn đến một lượng người chơi đông đảo. Và với cộng đồng chơi đông đảo trò chơi sẽ có điều kiện để phát triển mở rộng hệ thống chơi hơn, ra thêm nhiều lá bài mới hơn và càng ngày càng phát triển.

QUY TẮC CHUNG

Cách chơi TCG khác biệt tùy theo mỗi game. Nhưng có thể miêu tả chung như thế này :

1. Sưu tập bài :

Cách phát hành bài kinh điển của TCG là bán ra theo gói. VD như bạn chơi Lords of the Ring. Bạn sẽ có được lựa chọn mua những gói như gói bài Elf, gói bài Dwarf, gói bài Human, .v.v. Trong mỗi gói sẽ bao gồm số lượng bài nhất định tùy theo gói lớn hay nhỏ [có thể từ gói bài 2-5 lá cho đến gói bài 20-30 lá] và các lá bài này là ngẫu nhiên. Tức là người chơi không bao giờ biết được chính xác mình sẽ mua được những lá bài gì. Người chỉ có thể hy vọng, chẳng hạn như người chơi cần một lá bài Elf mạnh thì hy vọng trong gói bài Elf mình mua sẽ có lá đó. Đó cũng là một phần tạo nên sự hấp dẫn của TCG - cảm giác hồi hộp khi đi "săn" bài và xé bao gói bài, xem mình mua được những gì. Ngoài ra mỗi gói bài sẽ có tỉ lệ có những lá bài "hiếm" hay "cực hiếm" như một phần thưởng đặc biệt cho những người chơi may mắn. Và với một cộng đồng chơi đông đảo quá trình sưu tập bài này sẽ càng hấp dẫn hơn. Bạn có thể đổi một lá bài khác mình có rồi hoặc không cần cho người chơi đang cần lá bài

đó, để lấy một lá bài khác mình cần. Hay bạn có thể bán một lá bài hiếm mình có với giá cao cho những người khác và tương tự bỏ tiền ra để mua được một lá bài hiếm mà mình tìm hoài không ra. Những hoạt động này là một phần chính tạo nên sức sống của thế giới bài ma thuật mà giúp người chơi làm quen cũng như trao đổi với nhau.

2. Thiết kế, xây dựng bộ bài của mình

Với những lá bài đã sưu tập được, bây giờ người chơi bắt đầu bước vào giai đoạn thú vị khác là chuẩn bị bộ bài, tượng trưng cho sức mạnh và phong cách của mình để sử dụng chiến đấu với người chơi khác. Cách bạn xây dựng bộ bài sẽ thể hiện tính cách cũng như sở trường của bạn. Mỗi TCG sẽ có những giới hạn khác nhau khi bạn xây dựng bài, VD như bộ bài chỉ được 40-60 lá, hay là không được có quá 3 lá bài hiếm, không được có quá 3 lá trùng nhau, .v.v. Bên trong những giới hạn đó bạn sẽ xoay sở, suy nghĩ, đắn đo và lựa chọn để cuối cùng sẽ đưa ra được một bộ bài phù hợp với cách chơi của mình. Bạn thích một bộ bài tấn công điên cuồng, nếu đối thủ không chết thì mình chết, hay là một bộ bài phòng thủ chặt chờ sơ hở đối thủ mà giành lấy chiến thắng, hay một bộ bài khéo léo linh động đầy những combo lạ mắt và có thể lật ngược tình thế ngay cả trong tình huống tuyệt vọng nhất ? Tất cả mọi thứ đều do bạn quyết định.

3.Chiến đấu

Cầm trên tay bộ bài do mình đã xây dựng ra, bây giờ bạn sẽ dùng nó để đấu với người chơi khác theo luật của trò chơi. Luật đấu thì muôn hình vạn trạng tùy theo trò chơi và có thể khác biệt từ vô cùng đơn giản đến vô cùng phức tạp. Nhưng điểm chung của chúng là bạn phải sử dụng bộ bài mình khéo léo và nhuần nhuyễn hết sức, kèm theo một chút may mắn, và nếu bạn có thể hiểu được bộ bài đối phương đang sử dụng cũng như tính năng của các lá bài, các combo chúng có thể thực hiện thì khả năng chiến thắng của bạn sẽ tăng lên. Cái để phân biệt những đấu thủ hay và dở với nhau nằm ở việc có kiến thức rộng về các lá bài để biết được đối phương sẽ làm gì và mình có thể làm gì để cản, cùng với một tư duy nhanh nhạy, linh tính tốt cũng như một chút may mắn.

Có nhiều loại hình chiến đấu, cơ bản nhất là 1 chọi 1, gần như tất cả các trò bài ma thuật đều phải có loại hình này vì nó là hình thức chiến đấu đơn giản và thuần túy nhất. Tuy nhiên nhiều trò còn cho người chơi những lựa chọn hơn thế nữa chẳng hạn như thi đấu đồng đội 2 chọi 2, hay thậm chí đấu một trận đấu lớn với 6-8 người chơi chiến đấu với nhau.

Cùng với việc chiến đấu, người chơi sẽ lại quay lại các bước sưu tập bài và xây dựng bộ bài và. Nhờ chiến đấu bạn có thể đặt cược và thắng được những lá bài mới từ đối thủ, hay là trong quá trình chiến đấu bạn cảm thấy bộ bài của mình có điểm gì thiếu sót chưa hoàn thiện. Người chơi sẽ lại quay lại sưu tập và xây dựng bộ bài của mình, sau đó lại dùng nó để chiến đấu và cứ như vậy thành một vòng lặp hoàn hảo. Đó là vòng lặp chính quá trình chơi của người chơi bài ma thuật.

NHỮNG BỘ BÀI MA THUẬT NỔI TIẾNG

Trong số vô vàn những trò chơi TCG trên thế giới, xin đưa ra những game nổi bật để người chơi có thể nghiên cứu tìm hiểu, liệt kê theo năm ra đời.

1993: Magic the Gathering – ông tổ của TCG và là trò chơi bài ma thuật lâu đời nhất cũng như thịnh hành nhất cho đến hiện nay. Magic the Gathering được chơi và phổ biến ở mọi nơi trên thế giới với những sự kiện giải đấu diễn ra đều đặc cũng như bài vẫn tiếp tục tiến hóa và ra thêm lá mới. Hiện đã có nhiều phiên bản Magic the Gathering trên các hệ máy điện tử và PC để giúp cho người chơi game điện tử phần nào làm quen và bước vào thế giới kỳ diệu có nó.

Magic the Gathering là đại diện, là tượng đài vĩ đại nhất của TCG mà chưa có trò chơi nào khác vượt qua được.

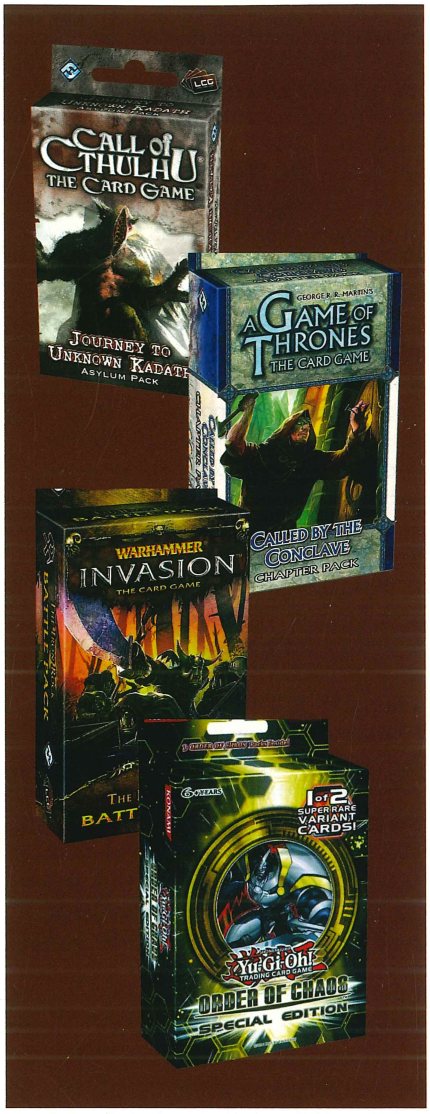
1995: Legend of the Five Rings – nếu Magic the Gathering là đệ nhất của TCG thì Legend of the Five Rings chính là đệ nhị. Với một hệ thống độc đáo và thú vị hiện nay Legend of the Five Rings là một game TCG rất được yêu thích và vẫn đang phát triển mạnh mẽ. LotFV sử dụng hệ thống phân chia người chơi thành các tộc trong trò chơi như tộc Rồng, tộc Hổ, tộc Hạc, tộc Cua, tộc Rắn, .v.v. đã khiến cho trò chơi có một cộng đồng chơi rất giàu mạnh và đầy bản sắc. Một người chơi mới vào trò chơi có thể chọn cho mình một tộc [loại bài] mình thích và gia nhập vào tộc đó, ngay lập tức người chơi sẽ được các đàn anh đàn chị trong tộc [người chơi cùng tộc tại khu vực thành phố, nước đó] hỗ trợ và hướng dẫn tận tình, cùng nhau gặp gỡ và sinh hoạt với các thành viên khác trong tộc. Bên cạnh đó một điểm vô cùng khác biệt giữa LotFV so với các TCG là khả năng cho phép người chơi ảnh hưởng trực tiếp đến trò chơi. Các sự kiện cũng như các giải đấu của LotFV bám sát với cốt truyện và diễn tiến trong thế giới huyền ảo của LotFV. Vương quốc trong LotvFV đang chuẩn bị đưa một nữ hoàng mới lên ngôi, ngay lập tức một sự kiện được phát động ra cho tất cả các tộc người chơi trên toàn thế giới. Các tộc bắt đầu tham gia các hoạt động từ thiện, giúp đỡ môi trường, .v.v. khắp nơi và gửi báo cáo thành tích về, cuối cùng tộc có thành tích hoạt động lớn nhất là tộc Rồng đã chiến thắng và cốt truyện của LotFV diễn tiến với nữ hoàng mới lên ngôi là người tộc Rồng kèm them những lá bài mới với những món đồ mới, lợi ích mới cho tộc Rồng. Đó là một vì dụ cụ thể cho hệ thống "người chơi ảnh hưởng đến thế giới" của LotFV.

1998: Doomtown – trò chơi TCG này hiện đã không còn tồn tại vì ngừng sản xuất do thiếu doanh thu. Nhưng đối với người chơi bài ma thuật và cộng đồng bài ma thuật thế giới cũng như tác giả bài viết thì đây là một TCG rất tuyệt vời và vĩ đại với một bối cảnh thế giới hoành tráng, dàn nhân vật và phong cách độc đáo không trò chơi bài ma thuật nào khác có được cũng như hệ thống chơi thú vị và hấp dẫn. Doomtown dựa trên một thị trấn trong bối cảnh trò chơi nhập vai Deadlands và chiến đấu của Doomtown thường là ít nhất 3-4 người đấu với nhau cho đến 7-8 người cùng với phong cách chơi không TCG nào khác có được : những lá bài của người chơi không chỉ tượng trưng cho nhân vật hay nhà cửa trong trò chơi mà khi đưa vào trò chơi nó thật sự trở thành nhân vật và công trình trong đó, di chuyển tới những địa điểm khác nhau và hành động, chiến đấu ,v.v. như một trò chơi dàn trận chiến thuật và nhập vai chân chính. Bên cạnh đó những trận đọ súng giữa các tay cao bồi trong Doomtown được thực hiện bằng một trận đấu bài poker giữa người chơi với nhau lại càng làm cho trò chơi thêm đậm chất viễn Tây, hoàn hảo đối với bối cảnh và không khí của trò chơi. Doomtown cũng sử dụng hệ thống người chơi ảnh hưởng đến cốt truyện và thế giới trò chơi như LotFV.

1999: Yu-Gi-Oh – trò chơi TCG ăn theo thành công của bộ truyện tranh và phim hoạt hình cùng tên. Tuy nhiên Yu-Gi-Oh quả thật có hệ thống chiến đấu khá dễ hiểu và thân thiện với người chơi cùng với các lá bài ma thuật và quái vật đầy phong cách với sức hút rất lớn. Đối với Việt Nam có thể nói Yu-Gi-Oh là thứ đầu tiên giúp cho người chơi Việt Nam tiếp cận và làm quen với loại hình trò chơi mới mẻ này đồng thời cũng là cộng đồng chơi bài ma thuật lớn nhất trong nước với các hiệp hội đấu sĩ ở khắp các miền Nam Bắc.

CÁCH CHƠI MỚI

Bên cạnh các trò chơi TCG nổi bật trên, hiện nay trào lưu mới trong thế giới bài ma thuật là một loại hình bài ma thuật mới với tên LCG – Living Card Game. LCG tượng trưng cho thể loại bài ma thuật không khác gì TCG, với thế giới bài luôn luôn tiến hóa và xuất hiện các lá bài mới, tuy nhiên nó bỏ đi yếu tố sưu tập bài. Tức là sẽ không còn mua bài ngẫu nhiên với các lá bài hiếm hay cực hiếm nữa mà thay vào đó người chơi sẽ biết rõ khi mình trả tiền để mua gói bài này mình sẽ có được chính xác những lá bài gì và số lượng bao nhiêu. LCG có nhiều ưu điểm và cũng không ít nhược điểm so với TCG. Nó làm mất đi phần nào thú vui sưu tập và trao đổi cũng như niềm vui khi sở hữu những lá bài hiếm và những trận đấu nảy lựa khi người chơi dùng những lá bài quý giá ra đặt cược nhau làm phần thưởng của trận đấu. Nhưng bù lại nó giúp cho người chơi ít hao tốn tài lực hơn khi phải bỏ tiền ra mua hàng chục hàng trăm gói bài ngẫu nhiên mà chưa chắc đã có được lá bài mình cần, bên cạnh đó nó giúp cho trò chơi cân bằng hơn khi chiến đấu vì sẽ không còn những người chơi với lợi thế hơn hẳn khi cầm trên tay những lá bài "hiếm" nữa. Ưu điểm và nhược điểm trên khiến cho góc nhìn của người chơi bài ma thuật đối với LCG chia làm 2 trường phái một bên chê và một bên khen. Nhưng dù gì đi nữa LCG vẫn là một loại hình đang bắt đầu được phổ biến và phát triển dần lên. Xin được giới thiệu một số tựa LCG nổi bật nhất :



+ Call of Cthulhu
+ A Game of Throne
+ Warhammer Invasion

KẾT

Hiện nay tại Việt Nam cộng đồng chơi bài ma thuật vẫn còn khá ít và hoạt động không mạnh vì nhiều lý do như không có điều kiện tiếp xúc, khả năng kinh tế eo hẹp, không có nguồn mua bài trong nước chỉ có thể đặt mua từ nước ngoài vừa bất tiện vừa tốn kém .v.v. Nhưng tác giả bài viết hy vọng rằng qua việc giới thiệu cho mọi người biết đến loại hình này càng ngày cộng đồng bài ma thuật Việt Nam sẽ càng lớn mạnh lên từ từ và sẽ có ngày chúng ta đủ sức mạnh để hội nhập vào cùng với trào lưu bài ma thuật trên toàn thế giới.

ANH KHOA

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

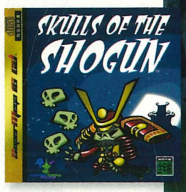
Crysis 3

Hệ máy: PC • **Phát triển:** Crytek Studios • **Phát hành:** Electronic Arts • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 19/02/2013

Bối cảnh game là New York hoang tàn năm 2047, bị cách ly trong một Nanodome được tạo ra bởi tập đoàn Cell Corporation. Nhân vật chính của Crysis 3 sẽ là người tự xưng là Prophet trong bộ giáp Nanosuit trở về để khám phá các bí mật và thực hiện sứ mạng trả thù. Game thủ sẽ trải qua 7 môi trường khác nhau được gọi là Seven Wonders với khả năng tàng hình và một kho vũ khí mới.

Skulls of the Shogun

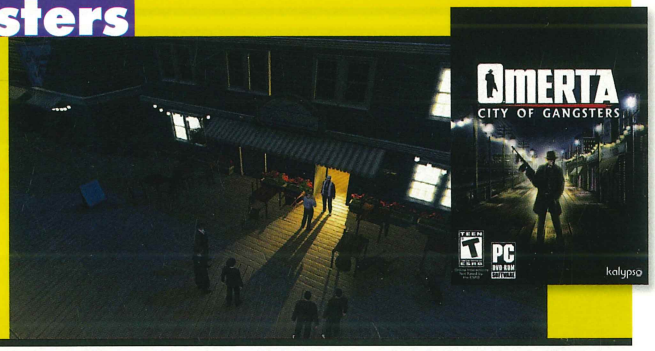
Hệ máy: PC • **Phát triển:** 17-BIT • Phát hành: Microsoft • **Thể loại:** Chiến thuật theo lượt • **Ngày phát hành:** 30/01/2013



Skulls of the Shogun có nội dung xoay quanh cuộc chiến giành quyền lực giữa các phe Samurai đầu lâu. Mô hình các đơn vị quân đội, môi trường game được thiết kế theo phong cách hoạt hình ngộ nghĩnh. Hai bên sẽ bắt đầu cuộc chiến với 4 chủng loại gồm bộ binh, kị binh, cung thủ và tướng quân.

Omerta: City of Gangsters

Hệ máy: PC • **Phát triển:** Kalypso • **Phát hành:** Kalypso • **Thể loại:** Giả lập • **Ngày phát hành:** 05/02/2013



Người chơi sẽ vào vai một "tiểu tốt" từ lúc vừa đặt chân xuống thành phố mang tên Atlantic cho đến khi trở thành người đứng đầu thế giới ngầm tại đây. Omerta: City of Gangsters xoay quanh cuộc chiến giữa các băng đảng tội phạm đầu những năm 1920 với hệ thống nhiệm vụ khá đa dạng như mở rộng địa bàn, tuyển đàn em cho tới hối lộ cảnh sát.

Metal Gear Rising: Revengeance

Hệ máy: PS3 • **Phát triển:** PlatinumGames • **Phát hành:** Konami • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 19/02/2013

Nhân vật chính của Metal Gear Rising: Revengeance là chàng Ninja nửa người nửa máy (cyborg) tên Raiden với thanh kiếm có khả năng chém đinh chặt sắt trên tay. Game thủ sẽ thực hiện các nhiệm vụ từ PMSCs như huấn luyện, bảo vệ mục tiêu hay đơn giản chỉ là tiêu diệt mọi thứ cản đường. Có thể nói Revengeance đã hoàn toàn tách biệt khỏi series Metal Gear với lối chơi đậm chất hành động.

Fist of the North Star: Ken's Rage 2

Hệ máy: PS3 • **Phát triển:** Tecmo KOEI • **Phát hành:** Tecmo KOEI • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 05/02/2013

Fist of the North Star là trò chơi được chuyển thể từ bộ truyện tranh Bắc Đẩu Thần Quyền nổi tiếng từng được phát hành năm 2010 tại Nhật. Trò chơi có phong cách đánh đấm tương tự của Dynasty Warriors cũng do Koei phát triển. Phiên bản Fist of the North Star: Ken's Rage 2 với đồ họa cải tiến cùng với hệ thống nhân vật, trùm và một cốt truyện mới.

Heavy Fire: Shattered Spear

Hệ máy: PS3 • **Phát triển:** Teyon • **Phát hành:** Mastiff • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 28/01/2013

Phiên bản tiếp theo của Heavy Fire: Afghanistan, trò chơi bắn súng tái hiện bối cảnh khốc liệt của chiến tranh hiện đại với hàng loạt vũ khí hạng nặng. Trong vai lính Mỹ, game thủ sẽ lần lượt thực hiện 24 nhiệm vụ bên cạnh chế độ chơi mới hợp tác 4 người trực tuyến. Mọi di chuyển đều được lập trình sẵn nên nhiệm vụ của người chơi chỉ đơn giản là ngắm và bắn.

Dead Space 3

Hệ máy: Xbox 360 • **Phát triển:** Visceral Games • **Phát hành:** Electronic Arts • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 05/02/2013

Dead Space 3 mang người chơi đến với cốt truyện xoay quanh nhân vật Isaac Clarke và Ellie Langford. Cả hai bị thất lạc nhau trong một lần hạ cánh trên hành tinh lạnh giá mang tên Tau Volantis. Trong khi tìm kiếm đồng đội, họ sẽ khám phá ra nguồn gốc của "Markers", thứ đã tạo nên chủng loài Necromorph tàn ác.

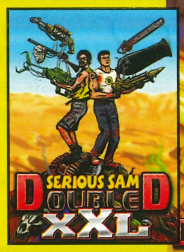
Hitman HD Trilogy

Hệ máy: Xbox 360 • **Phát triển:** Io Interactive • **Phát hành:** Square Enix • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 01/02/2013

Game thủ sẽ có thể trải nghiệm lại cảm giác hồi hộp và phấn khích qua hơn 40 nhiệm vụ căng thẳng từ tuyển tập Hitman HD Trilogy bao gồm cả 3 phiên bản ăn khách Hitman Contracts, Hitman 2: Silent Assassin và Hitman Blood Money, tất cả hình ảnh trong các game đều được làm lại với độ phân giải cao.

Serious Sam Double D XXL

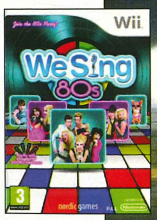
Hệ máy: Xbox 360 • **Phát triển:** Mommy's Best Games • **Phát hành:** Devolver Digital • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 20/02/2013

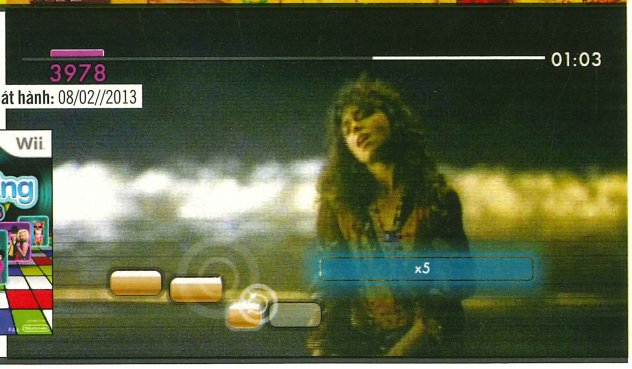


Lấy cảm hứng từ cuộc phiêu lưu của nhân vật Serious Sam, trò chơi là một phần trong bộ sưu tập Serious Sam Series Indie, bao gồm những trò chơi do các nhà phát triển độc lập thực hiện. Game với hình ảnh và lối chơi được thiết kế khá đơn giản nhưng không kém phần thú vị.

We Sing: 80s

Hệ máy: Wii • **Phát triển:** Nordic Games • **Phát hành:** Nordic Games • **Thể loại:** Âm nhạc • **Ngày phát hành:** 08/02//2013





Trò chơi âm nhạc tương tự như hát karaoke hỗ trợ đến 4 người hát cùng lúc. Game mang lại cho người chơi cảm giác đi ngược dòng thời gian với tuyển tập hơn 30 bài nhạc nổi tiếng từ thập niên 80. Những video của các ca sĩ lừng danh một thời cũng được tái hiện bên cạnh khả năng thêm các hiệu ứng như giọng ca độc đáo của ca sĩ Cher.

Aliens: Colonial Marines

Hệ máy: Wii U • **Phát triển:** Gearbox Software • **Phát hành:** SEGA • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 12/02/2013

Vào vai thành viên của đội đặc nhiệm được gửi đi với sứ mạng tìm hiểu những sinh vật ngoài hành tinh bí ẩn và những gì đã xảy ra với đồng đội của họ trên hành tinh đổ nát LV-426. Bên cạnh kho vũ khí hiện đại từ súng lục, súng máy đến súng lửa, game thủ còn có thể trải nghiệm cảm giác hồi hộp qua các nhiệm vụ hỗ trợ lên đến 4 người chơi.

Fire Emblem Awakening

Hệ máy: 3DS • **Phát triển:** Intelligent Systems • **Phát hành:** Nintendo • **Thể loại:** Chiến thuật theo lượt • **Ngày phát hành:** 04/02/2013

Trò chơi thuộc thể loại nhập vai chiến thuật với lối đánh theo lượt truyền thống. Nhân vật chính của game là hoàng tử xứ Ylisse cùng những người bạn của mình, họ phải chiến đấu để bảo vệ vương quốc khỏi sự tấn công của đối thủ khủng khiếp đến từ địa ngục, cùng đội quân bất tử của chúng.

Sly Cooper: Thieves in Time

Hệ máy: PS Vita • **Phát triển:** Sanzaru Games • **Phát hành:** Sony Computer Entertainment • **Thể loại:** Hành động • **Ngày phát hành:** 05/02/2013

Trong phiên bản Sly Cooper: Thieves in Time mới này, chú chồn Sly sẽ du hành xuyên thời gian trong một cuộc phiêu lưu kỳ ảo với hy vọng tìm lại cuốn "bí kíp" đạo chích của dòng họ chồn đã bị thất lạc. Để hoàn thành các nhiệm vụ trong game sẽ đòi hỏi khả năng lén lút của một tên trộm cũng như sự khéo léo mới có thể vượt qua các chướng ngại vật.

Real Racing 3

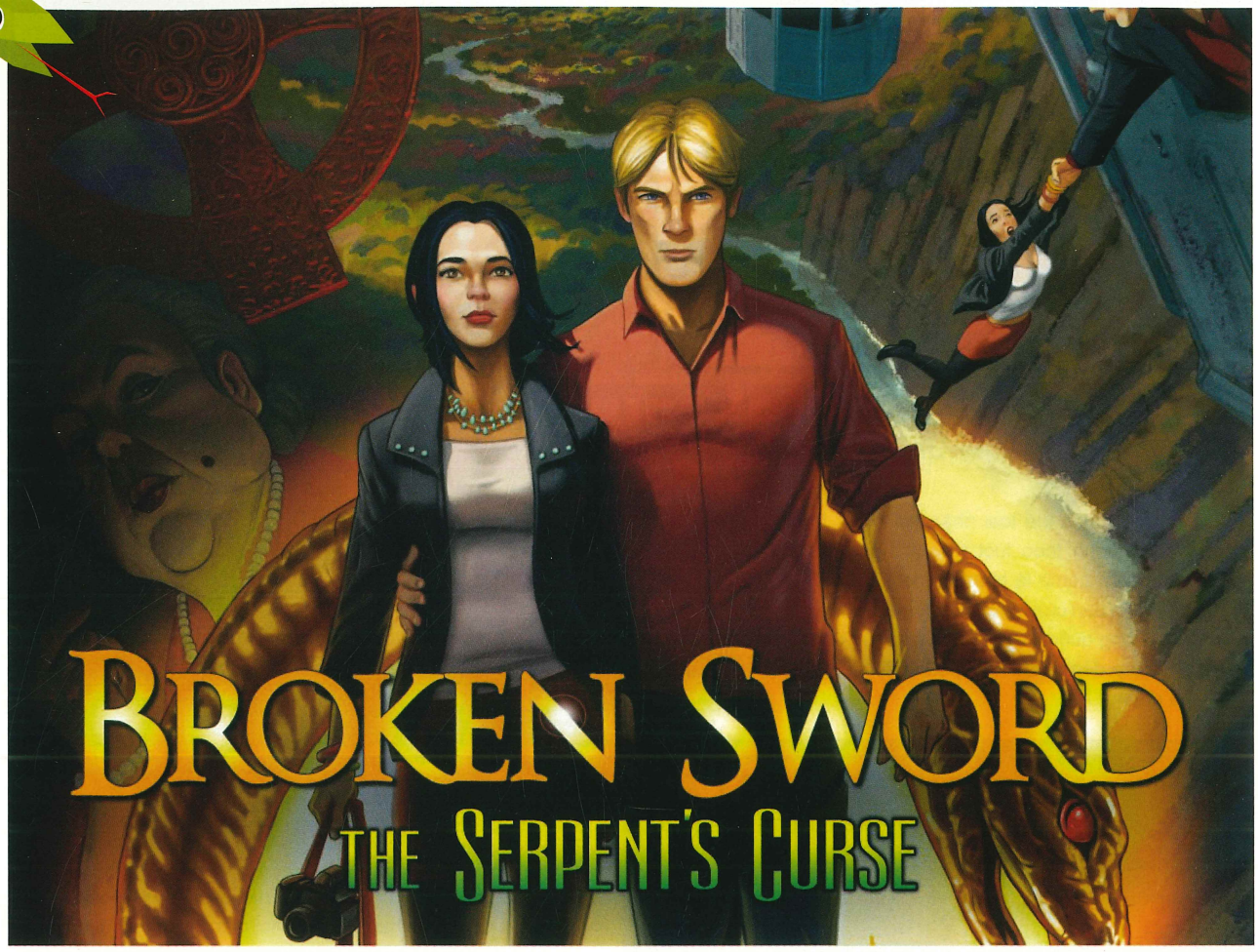
Hệ máy: iPhone • **Phát triển:** Firemonkeys • **Phát hành:** Electronic Arts • **Thể loại:** Đua xe • **Ngày phát hành:** 25/02/2013

Real Racing 3 với hiệu ứng vật lý và đồ hoạ vượt trội được cho sẽ là game đua xe dành cho điện thoại di động thế hệ mới. Danh sách xe hơi và đường đua cũng ấn tượng không kém với những chiếc xe đến từ hãng Porsche, Dodge và Audi bên cạnh những trường đua danh tiếng như Mazda Raceway Laguna Seca, Indianapolis Motor Speedway hay Silverstone được tái hiện sống động.

Might and Magic: Clash of Heroes

Hệ máy: Android • **Phát triển:** Capybara Games • **Phát hành:** Ubisoft • **Thể loại:** Nhập vai • **Ngày phát hành:** 25/01/2013

Clash of Heroes là trò chơi nhập vai giải đố thuộc loạt game Might and Magic. Bằng hệ thống chiến đấu sáng tạo dựa vào các câu đố, người chơi sẽ tha hồ khám phá các bản đồ với sự góp mặt đầy đủ của các hiệp sĩ, tiên, pháp sư, thuật sĩ và ma quỷ. 5 chiến binh đặc biệt sẽ đi theo con đường riêng của họ để làm sáng tỏ những âm mưu đen tối và cứu thế giới khỏi sự diệt vong.



BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE (PC)

LỜI NGUYỀN MÃNG XÀ

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

2013 hứa hẹn xuất hiện nhiều tựa game song hành cùng loài rắn, nổi bật có trò chơi phiêu lưu giải đố do Revolution Software đang phát triển.

Game phiêu lưu "chỉ trỏ" là thể loại rất được ưa chuộng trong suốt thời kỳ cực thịnh của trò chơi điện tử. Một game phiêu lưu thường xoay quanh nhân vật chính nào đó, lồng ghép trong cốt truyện tương tác kết hợp với cách chơi khám phá và giải đố, thay vì phải "động tay chân" như trong các thể loại game khác. Một số tựa game phiêu lưu "chỉ trỏ" nổi tiếng bao gồm Maniac Mansion, Monkey Island, Grim Fandango, Broken Sword…

Broken Sword là loạt game phiêu lưu trinh thám cổ điển thuộc thể loại "chỉ trỏ" (point and click). Phiên bản mới nhất của trò chơi mang tên Lời Nguyền Mãng Xà hiện đang được phát triển, sau khi dự án kêu gọi tài trợ trên Kickstarter vượt mốc 400.000 USD.

4 phiên bản trước đây của Broken Sword đều nhận được những giải thưởng quốc tế cao quý bao gồm 4 giải BAFTAs cho hạng mục, game phiêu lưu hay nhất, có cốt truyện hay nhất, game PC hay nhất và có thiết kế hay nhất. Bên cạnh đó là các huy chương khác như Game phiêu lưu hay nhất châu Âu, Game có cốt truyệt xuất sắc nhất do hội nhà văn Anh Quốc trao thưởng…

GẶP LẠI GEORGE VÀ NICO

Lời Nguyền Mãng Xà xoay quanh 2 nhân vật chính George Stobbart, một luật sư Mỹ gan dạ và Nico Collard, cô phóng viên người Pháp xinh đẹp. Câu chuyện bắt đầu khi một bức tranh bí ẩn bị đánh cắp trong một vụ cướp vũ khí táo bạo tại phòng tranh Paris, nước Pháp. George và Nico một lần nữa lại có cơ

hội tái hợp để điều tra vụ án. Từ phố phường hoa lệ Paris cho đến thủ phủ nguy nga London, cả 2 bị cuốn vào một cuộc chạy đua thời gian khi các lực lượng hắc ám châu Âu đang ngấm ngầm bừng tỉnh sau giấc ngủ đông. Cuộc hành trình của George và Nico sẽ lật tẩy âm mưu thâm độc của những kẻ dị giáo cổ xưa, nung nấu ý định làm vấy máu người vô tội một lần nữa. Game thủ sẽ có dịp gặp lại những gương mặt quen thuộc trong dòng game Broken Sword, nhưng hãy cẩn thận khi bạn đặt lòng tin vào ai đó…

2D HD TRÊN ĐA HỆ MÁY

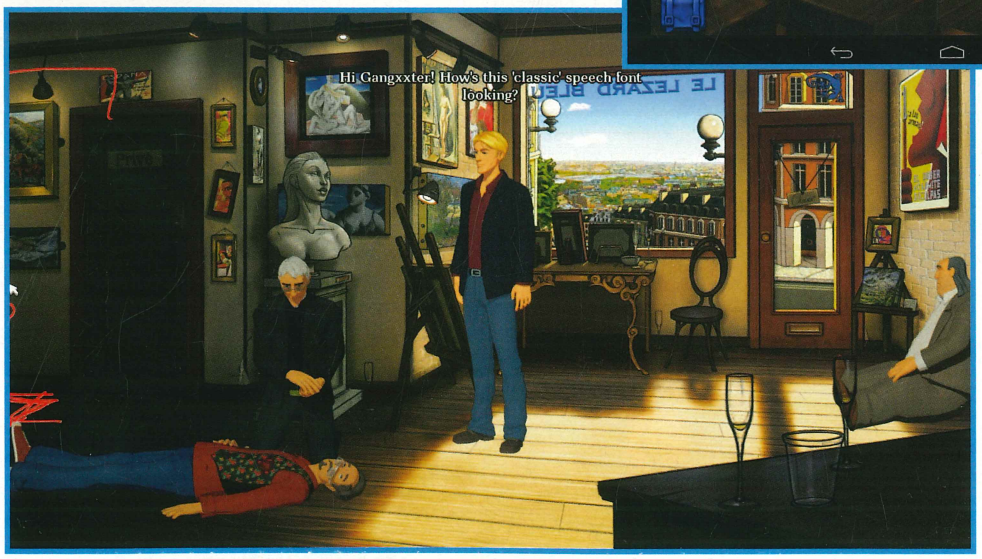
Với sự quay trở lại của toàn bộ đội ngũ từng tham gia phát triển dòng game Broken Sword, Lời Nguyền Mãng Xà hứa hẹn sẽ có một cốt truyện sâu sắc, những màn giải đố "nhức óc", làm hài lòng người hâm mộ đã ủng hộ dòng trò chơi này suốt những năm qua.

Bên cạnh đó, Charles Cecil, cha đẻ của dòng game Broken Sword cũng quyết tâm không cho các công ty lớn can thiệp phát hành phiên bản Lời Nguyền Mãng Xà, nhằm hy vọng tạo ra những giá trị sáng tạo, tự do trong nhóm phát triển. Với việc sử dụng nguồn vốn đầu tư của game thủ, Charles Cecil mong muốn tạo ra một phiên bản game hay mang thương hiệu Broken Sword.

Là phiên bản thứ 5 và do chính Charles Cecil phát triển, Lời Nguyền Mãng Xà vẫn sẽ trung thành với đồ họa 2D tươi sáng, nhưng được nâng cấp thành chuẩn HD. Chất lượng đồ họa hứa hẹn sẽ được nâng lên một tầm cao mới, sau khi đội ngũ tiếp nhận các họa sĩ vẽ tranh tĩnh 2D từ các hãng hoạt hình nổi tiếng trên thế giới như Disney, Dreamworks, Nickelodeon, Universal, Aardman, Sony và 20th Century Fox. Phần âm thanh, vốn là điểm sáng của dòng game này từ trước đến nay, sẽ do Rolf Saxon (giọng nhân vật chính George) đảm nhận. Ngoài ra, game sẽ được lồng tiếng và dịch ra thành nhiều thứ tiếng khác nhau, như Đức, Pháp, Anh, Tây Ban Nha và Ý.

Broken Sword: Lời Nguyền Mãng Xà dự kiến phát hành trên PC, Mac, Linux, iOS, Android trong năm 2013.

VŨ HẢI



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Revolution Software

PHÁT HÀNH
Revolution Software

NGÀY PHÁT HÀNH
2013

ESRB (TUỔI)
RP

HỆ MÁY
PC, Mac, Linux, iOS, Android

GEARS OF WAR: JUDGMENT

NGÀY PHÁN XÉT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động - Bắn súng

PHÁT TRIỂN
Epic Games & People Can Fly

PHÁT HÀNH
Microsoft

NGÀY PHÁT HÀNH
19/3/2013

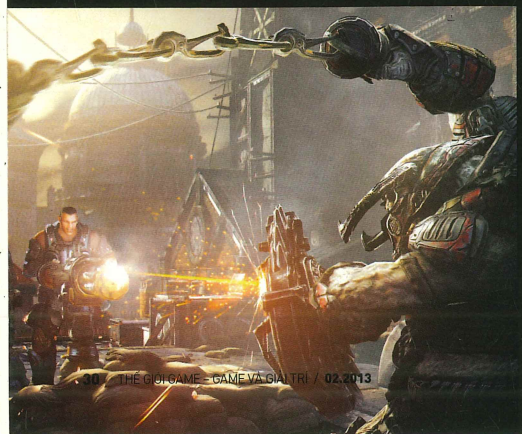
ESRB (TUỔI)
M

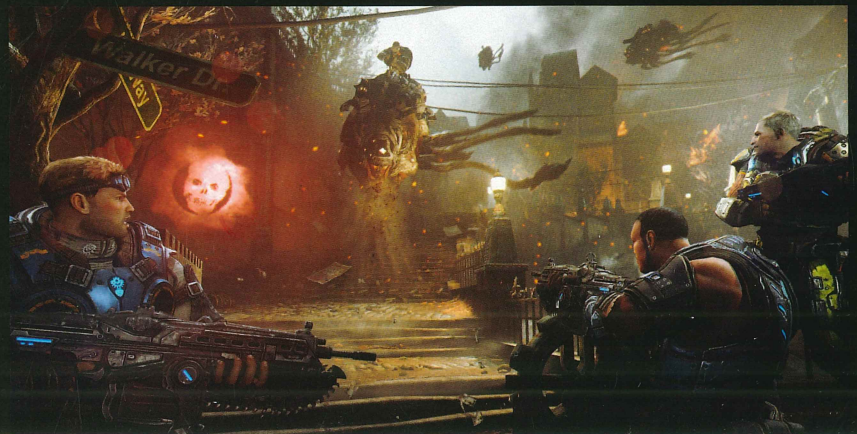
Dòng game bắn súng nổi tiếng Gears of War đã tiến đến phiên bản thứ 4 có tên là Judgment. Nhằm tạo ra một trải nghiệm mới cho các fan của dòng game, hãng phát triển Epic Games đã quyết định ngược dòng lịch sử và đưa người chơi vào những ngày đầu của sự kiện Emergence Day, khi chủng loài Locust trỗi dậy từ lòng đất hành tinh Sera và đánh chiếm đất đai của loài người.

THU THẬP THÔNG TIN: NÉT MỚI TRONG DẪN TRUYỆN

Gears of War: Judgment lấy bối cảnh 30 ngày sau sự kiện Emergence Day, khi Locust bắt đầu xuất hiện và loài người đang trong tình thế bị động trước sự tấn công bất ngờ này. Trò chơi sẽ không xoay quanh nhân vật chính Marcus Fenix như những bản trước, mà thay vào đó là hai nhân vật phụ trước đây là Damon Baird và Augustus Cole, hai chiến binh cùng thuộc đội Alpha Squad của Marcus. Thời điểm này, Baird là đội trưởng của đội Kilo Squad, bao gồm anh và 3 đồng đội khác là Augustus Cole, Sofia Hendrik và Garron Paduk. Trong một trận chiến tại vịnh Halvo, đội Kilo Squad của Baird vô tình thu thập được vũ khí bí mật của lực lượng mình và bị âm mưu kết tội tạo phản.

Khi bị dẫn độ về căn cứ, các thành viên của Kilo Squad phải tường trình trước hội đồng về cuộc chiến và làm sao họ lấy được vũ khí này. Lần đầu tiên trong lịch sử dòng game Gears of War, phiên bản Judgment sẽ có diễn biến dựa theo những đoạn hồi tưởng của nhân vật. Theo đó, sự phán xét cuối cùng dành cho đội Kilo Squad trong trò chơi sẽ phụ thuộc vào quá trình bạn chơi và khám phá Gears of War: Judgment. Trò chơi được thiết kế với hệ thống "Declassified Testimonies", trong đó bạn sẽ dần khám phá được toàn bộ diễn biến và bí mật của Gears of War: Judgment thông qua việc thu thập những thông tin rải rác trong màn chơi.





Bạn sẽ có cơ hội đào sâu thêm về cốt truyện, những biến cố lớn về cuộc chiến giữa Locust và lực lượng COG, những bí mật giữa hai phe phái... Với hệ thống này, Gears of War: Judgment hứa hẹn sẽ có nhiều kết thúc khác nhau dựa theo số lượng thông tin mà bạn thu thập được và sự phán xét của hội đồng với từng thành viên trong đội Kilo Squad. Đây là điểm mới khá độc đáo của Gears of War: Judgment so v ới c á, khiến game thủ phải đào sâu tìm hiểu game để có được kết thúc như ý và trọn vẹn.

GAMEPLAY CHÚ TRỌNG TÍNH BẤT NGỜ

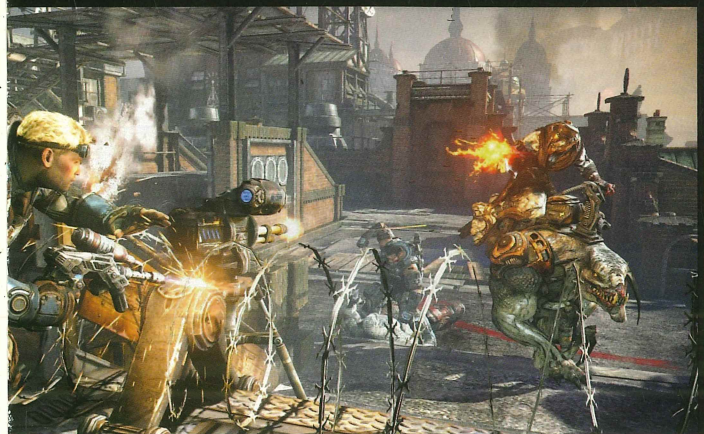
Về lối chơi và các đối thủ mới trong Gears of War: Judgment, ngoài hệ thống nấp sau lá chắn kinh điển, người chơi sẽ được tiếp xúc với những vũ khí mới có phần không hiện đại như những phần trước đây do bối cảnh diễn ra trong quá khứ, tuy nhiên mức độ nguy hiểm và hữu dụng vẫn được đề cao. Ngoài ra, nhằm gia tăng độ bất ngờ và tuổi thọ cho trò chơi, nhà phát triển Epic Games đưa vào hệ thống hồi sinh ngẫu nhiên cho các quái vật ở mỗi màn chơi. Điều này có nghĩa là, mỗi khi bạn chơi lại game thì các đối thủ sẽ thay đổi ngẫu nhiên nhằm tránh đi sự nhàm chán của người chơi. Ngoài ra, yếu tố môi trường trong Gears of War: Judgment cũng được chú trọng hơn khi các đối thủ sẽ trở nên thông minh hơn khi sử dụng các lá chắn. Các đối thủ to lớn, có sức mạnh và giáp trụ có thể phá vỡ các lá chắn và tấn công áp sát bạn, trong khi các đối thủ nhỏ hơn thì lợi dụng tối đa các lá chắn để tránh những làn đạn. Nhìn chung, việc đưa vào hai hệ thống hồi sinh và môi trường mới sẽ khiến những trận đấu súng trong Gears of War: Judgment trở nên khó lường hơn và hấp dẫn hơn rất nhiều so với các phiên bản trước.

Về chế độ multiplayer, Free for All vừa được giới thiệu được xem là điểm mạnh nhất trong mục chơi mạng của Gears of War: Judgment. Ngoài ra, một chế độ chơi mạng mới khác cũng được ra mắt là Overun, trong đó đề cao tính phối hợp và đồng đội rất cao. Các bản đồ trong phần chơi mạng được thiết kế chuyên biệt và có kích thước nhỏ hơn, dành cho 10 chiến binh chia đều cho 2 đội. Điều này cho thấy những trận chiến online trong Gears of War: Judgment sẽ trở nên căng thẳng hơn và nhịp độ cao hơn, vì bạn sẽ dễ dàng tìm được đối thủ sau vài giây xuất hiện trên chiến trường.

LỜI KẾT

Gears of War: Judgment khó có thể xem là một phiên bản Gears of War 4 đúng nghĩa, nhưng những thay đổi về mặt dẫn dắt cốt truyện cũng như cải tiến trong lối chơi khiến phiên bản này có vẻ như hoàn thiện hơn so với những người tiền nhiệm nổi tiếng. Judgment đi sâu sắc hơn vào cốt truyện khi đưa ra hệ thống Declassified Testimonies, đồng thời giới thiệu chế độ "spawn" trong các cuộc chiến khiến chúng trở nên kịch tính và bất ngờ hơn bao giờ hết. Gears of War: Judgment sẽ chính thức xuất hiện vào ngày 19/3/2013 trên hệ máy Xbox 360. Đây sẽ là trò chơi mà các fan của dòng game bắn súng sẽ không muốn bỏ lỡ.

CẨM TÚ



"Nóng hổi" mới ra lò

Sniper: Ghost Warrior 2

Hệ Máy: PC - Phát Triển: City Interactive - Phát Hành: City Interactive
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 15/01/2013

Được phát triển bằng công nghệ game tiên tiến, CryEngine 3, Sniper: Ghost Warrior 2 đưa người chơi quay lại chiến trường từ hốc đá hoang sơ tại Tibet cho đến rừng rậm nhiệt đới Philippines. Trong vai một xạ thủ khét tiếng, bất chấp thời tiết khắc nghiệt và môi trường nguy hiểm, game thủ phải đủ bản lĩnh để thích nghi và lập chiến thuật tác chiến. Tiêu diệt đối phương thì rất đơn giản, nhưng để trở thành bóng ma gieo rắc nỗi kinh hoàng là chìa khóa thành công của mọi tay bắn tỉa.

DmC Devil May Cry

Hệ Máy: PC - Phát Triển: Ninja Theory - Phát Hành: Capcom
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 25/01/2013

Câu chuyện bắt đầu tại thành phố Limbo, nơi chàng trai trẻ Dante tá túc sau cuộc "hẹn hò" không mấy thú vị cùng quỷ dữ. Limbo City bề ngoài tĩnh lặng và thanh bình, nhưng lại có thể uốn éo, nhảy múa cùng các loài quái vật. Giống như các phiên bản trước, người chơi sẽ được chìm đắm trong các đòn liên hoàn kết hợp giữa thanh kiếm Rebellion và 2 cây súng lúc Ebony và Ivory. Yếu tố mới lạ trong DmC - Devil May Cry, chính là 2 chế độ Thiện và Ác (Angel & Evil mode), cùng khả năng biến đổi vũ khí cũng như kỹ năng riêng của từng mode.

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Hệ Máy: PS3 - Phát Triển: Level-5 - Phát Hành: Namco Bandai
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 22/01/2013

Được mệnh danh là "kiệt tác nhập vai hoạt hình", Ni No Kuni: Wrath of the White Witch kể về truyền thuyết của một cậu bé giàu lòng nhân hậu Oliver, muốn cứu mẹ của mình sống lại từ cõi chết. Trên đường đi, Oliver kết giao với nhiều bạn bè mới và thu nhận các sinh vật kỳ quái khắp nơi trên thế giới. Với bàn tay mỹ thuật "huyền thoại" của Studio Ghibli, trò chơi kết hợp phong cách đồ họa hoạt hình tươi sáng, cùng lối dẫn truyện lôi cuốn hấp dẫn để tạo ra một chuyến hành trình không thể bỏ qua đối với những game thủ sở hữu PlayStation 3.

Lost Planet 3

Hệ Máy: Xbox 360 - Phát Triển: Spark Unlimited - Phát Hành: Capcom
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 15/01/2013

Lost Planet 3 có nội dung xoay quanh cuộc chiến khốc liệt giữa con người và loài côn trùng khổng lồ Akrid. Trò chơi diễn ra trong thời điểm trước phần 1, trên hành tinh E.D.N. III lúc đó vẫn còn trong kỷ băng hà. Phần 3 bỏ hẳn những người máy chiến đấu quân sự khổng lồ, thay vào đó là robot Rig, được trang bị các vật dụng chuyên đào mỏ.

Anarchy Reigns

Hệ Máy: PS3, Xbox 360 - Phát Triển: Platinumgames - Phát Hành: Sega
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 08/01/2013

Anarchy Reigns lấy bối cảnh một thế giới hậu tận thế với những khu vực đầy rẫy nguy hiểm và tình trạng vô chính phủ. Game thủ sẽ điều khiển một trong những chiến binh gan dạ và đầy bản lĩnh, sử dụng các tuyệt chiêu để hạ gục đối thủ. Trò chơi giới thiệu rất nhiều chế độ chơi mạng, từ Tag Team, Battle Royale, Death Match, Capture the Flag và Survival. Phần chơi đơn được quy định rõ theo hai hướng Black Side và White Side.

Primal Fear

Hệ Máy: PC - Thể Loại: Hành Động - Phát Triển: Dns Development
Phát Hành: Dns Development - Ngày Phát Hành: 08/01/2013

Từ khi hóa chất pharGONe xuất hiện, thế giới bỗng nhiên đảo lộn và tràn ngập quái vật. Game thủ sẽ vào vai một người sống sót, chiến đấu để sinh tồn, nâng cấp vật phẩm, vũ khí, phối hợp cùng bạn bè để vượt qua thử thách và tìm ra lý do tại sao nhân loại diệt vong. Trò chơi giới thiệu những thách thức không lường trước, tạo bất ngờ và thú vị dành cho người chơi.

Forge

Hệ Máy: PC - Thể Loại: Mmo - Phát Triển: Dark Vale Games
Phát Hành: Dark Vale Games - Ngày Phát Hành: 05/12/2012

Được xem là đứa con lai giữa Team Fortress 2 và World of Warcraft, Forge là game trực tuyến bắn súng góc nhìn người thứ ba, tuy nhiên kỹ năng và chiêu thức lại thiên về phép thuật thần thoại. Trò chơi được tập trung vào kỹ năng riêng cùng từng lớp nhân vật Assassin, Warden, Shaman… tạo ra một cách chơi sáng tạo phụ thuộc vào điều khiển của game thủ.

Napoleon's Campaigns II

Hệ Máy: PC - Phát Triển: Paradox Interactive - Phát Hành: Paradox Interactive
Thể Loại: Chiến Lược - Ngày Phát Hành: 31/12/2012

Mặc dù tập trung vào vị tướng tài ba Napoleon, tuy nhiên trò chơi không chỉ diễn biến tại châu Âu mà sẽ mở rộng sang các châu lục khác như Bắc Mỹ, vùng biển Caribbean và Ấn Độ. Trò chơi được giới thiệu là game mô phỏng chiến thuật có bản đồ châu Âu chi tiết và rộng lớn nhất từ trước đến nay, kết hợp với các yếu tố Giao Thương và Ngoại Giao… để game thủ quản lý và điều hành quốc gia của mình trở thành hùng mạnh nhất châu Âu.

Oddworld: Stranger's Wrath HD

Hệ Máy: PS3 - Phát Triển: Just Add Water Developments
Phát Hành: Just Add Water Developments
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 27/12/2012

Người chơi sẽ vào vai Stranger, một kẻ quái dị và là người duy nhất dám đứng lên chống lại bọn tội phạm ngoài vòng pháp luật tại thung lũng Mongo. Vũ khí của Stranger có thể tùy chỉnh tự do, cung nỏ với nòng ngắm và tên lửa. Với thiết kế vui nhộn và cách chơi hành động, đẹp mắt, game sẽ mang lại những phút giây giải trí thú vị dành cho game thủ.

Alien Fear

Hệ Máy: Xbox 360 - Phát Triển: City Interactive - Phát Hành: City Interactive
Thể Loại: Hành Động - Ngày Phát Hành: 31/12/2012

Alien Fear đặt người chơi vào vai một chỉ huy thiện chiến trên đường thực hiện nhiệm vụ phá hoại. Giới thiệu một cách chơi hành động nghẹt thở, trong các chiến trường bom lửa dữ dội. Ngoài ra, game còn sử dụng công nghệ Unreal Engine 3 mang lại đồ họa tuyệt đẹp cùng cách chơi phối hợp đồng đội thú vị.

Path of Exile

Hệ Máy: PC - Phát Triển: Grinding Gear Games
Phát Hành: Grinding Gear Games - Thể Loại: Mmo
Ngày Phát Hành: 23/01/2013

Path of Exile là game online hành động thể loại nhập vai, lấy bối cảnh thần thoại ma ám Wraeclast. Trò chơi giới thiệu 8 lớp nhân vật với cách chơi chặt chém, khám phá hầm ngục tương tự Diablo. Một số tính năng đáng chú ý của trò chơi là hệ thống ép ngọc cùng thanh kỹ năng đa dạng và phong phú. Chế độ hầm ngục cũng là một điểm sáng mà game thủ không nên bỏ qua.

Woodcutter Simulator 2013

Hệ Máy: PC - Phát Triển: Uig Entertainment
Phát Hành: Uig Entertainment - Thể Loại: Mô Phỏng
Ngày Phát Hành: 25/01/2013

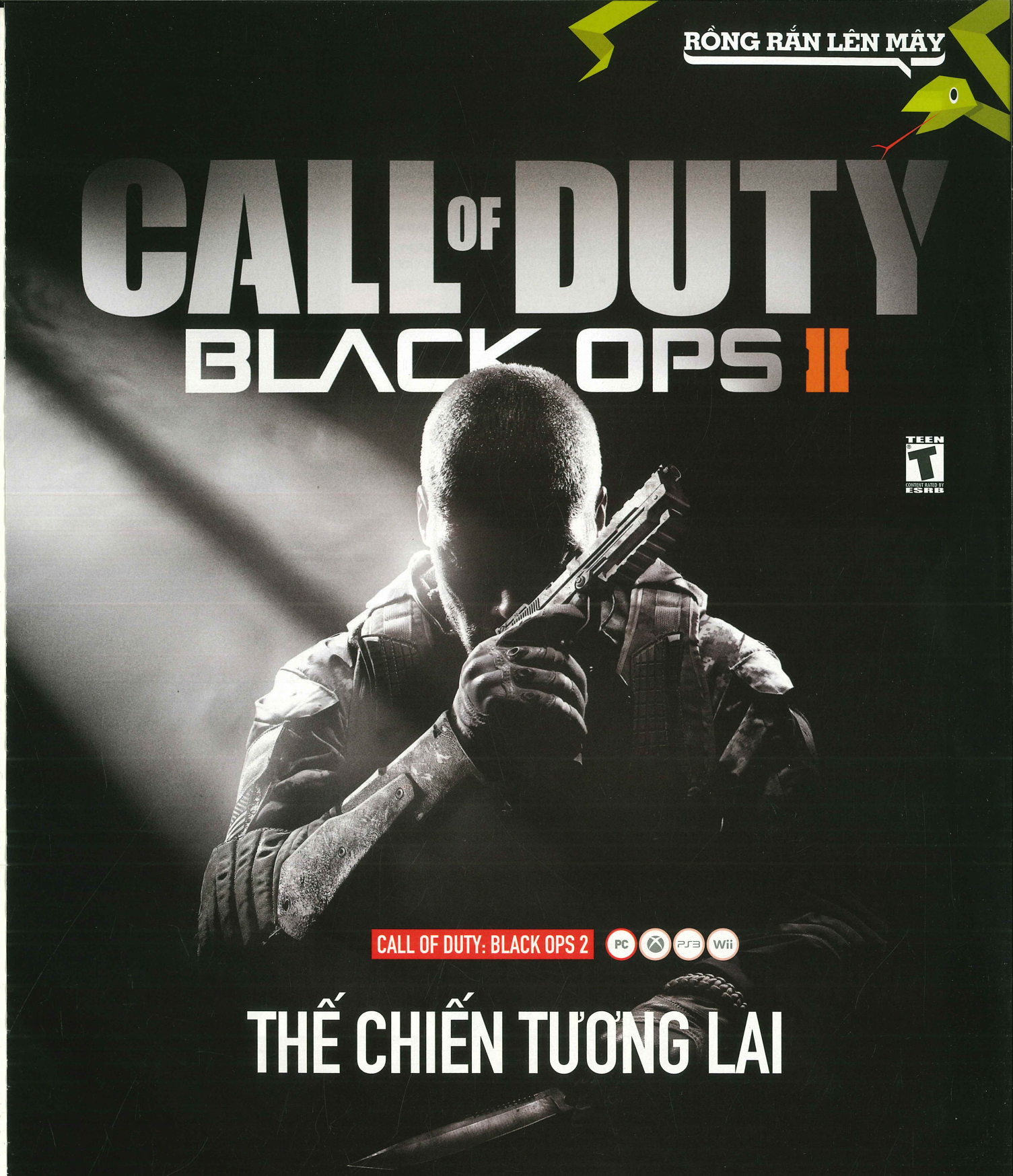
Là trò chơi mô phỏng nghề xẻ gỗ, game thủ sẽ điều khiển hoạt động của cả một trang trại chế biến gỗ, bao gồm chặt cây, xẻ gỗ và kinh doanh, vận chuyển… Bên cạnh đó game còn cung cấp hệ thống nhiệm vụ đa dạng từ hướng dẫn chặt cây, cho đến làm hài lòng khách hàng để cung cấp củi sưởi ấm…Ngoài các loại xe chuyên dụng trong ngành gỗ, game thủ còn có thể sử dụng cưa máy để đốn ngã một gốc cây.

Kinect Nat Geo TV

Hệ máy: Xbox 360 - Phát triển: Relentless Software
Phát hành: Microsoft - Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 07/01/2013

Kinect Nat Geo TV là kết hợp thú vị giữa nội dung mang tính giáo dục của chương trình truyền hình với trò chơi mang tính tương tác. Game thích hợp cho trẻ em muốn nâng cao kiến thức về tự nhiên và động vật, đồng thời là lựa chọn thú vị cho các bậc phụ huynh muốn vừa chơi vừa học với con cái.

VŨ HẢI



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 PC PS3 Wii

THẾ CHIẾN TƯƠNG LAI

Cứ đến cuối năm, bên cạnh việc trông chờ những món quà Giáng sinh đầy ý nghĩa thì giới game thủ cũng háo hức "xem mặt mũi" phiên bản mới nhất của dòng game số một trên thị trường game - Call of Duty. Năm nay, Treyarch, thay thế Infinity Ward (cha đẻ của dòng game Call of Duty), ra mắt phiên bản game của chính mình với tên gọi Call of Duty: Black Ops 2 với những đột phá cũng như nhiều hứa hẹn hấp dẫn.

Trò chơi tiếp nối cốt truyện của phiên bản không lấy làm thành công lắm của Treyarch hai năm về trước là Call of Duty: Black Ops. Tuy nhiên không phải vì thế mà trò chơi tiếp thu những điểm kém mà phiên bản tiền nhiệm để lại, Black Ops 2 là một tựa game hay với nhiều đổi mới thú vị.

Như bao phiên bản trước, trọng tâm của trò chơi nằm ở mục chơi mạng. Ở Black Ops 2, Treyarch đã đưa vào nhiều cải tiến nhằm đào sâu mục chơi này của game với trọng tâm đặt ở ba mục tiêu chính. Đó là đem lại sự tự do cho người chơi, bảo đảm độ cân bằng, cũng như làm cho trò chơi vận hành ổn định (điều mà phiên bản Black Ops trước đó thất bại thảm hại).

Ở mục tiêu đầu tiên, Treyarch mạnh dạn đưa quyền tự chủ cho người chơi ở nhiều mục. Trước tiên phải kể đến chính là việc cho phép game thủ toàn quyền lựa chọn trang bị cho người lính của mình với các loại khí tài, trang bị cũng như "perk", "wildcard" hỗ trợ. Người chơi có thể trang bị vũ trang cho mình đến tận… chân răng với đủ loại khí tài hỗ trợ, vũ khí có sức công phá mạnh nhất có thể. Và ngược lại, game cũng cho phép những ai muốn tìm kiếm sự thử thách chẳng trang bị bất cứ hỗ trợ nào cho mình. Treyarch giới thiệu đến game thủ một thư viện khí tài tương đối phong phú. Mỗi món có những đặc tính cũng như kiểu dáng khác nhau để họ lựa chọn tùy theo sở thích, cũng như mong muốn của mình.

Tất nhiên, với một khối lượng trang bị như thế, để đảm bảo tính cân bằng cho trò chơi, Treyarch đã đưa vào nhiều hạn chế nhất định. Điển hình chính là sức sát thương của từng loại vũ khí, trang bị trong game. Dù hiện đại, mạnh mẽ nhưng từng loại khí tài có những điểm mạnh và yếu khác nhau, tùy theo mục đích sử dụng của chúng. Ví dụ như vũ khí tầm xa thì có sức sát thương đồng đều hơn vũ khí tầm gần ở mọi khoảng cách. Ngược lại, vũ khí tầm gần thì lại dễ dàng đánh bại vũ khí tầm xa khi áp sát nhờ tính cơ động, tốc độ cao cũng như sức sát thương tầm ngắn mạnh mẽ.

Hệ thống "Perk" hỗ trợ cũng được cải tiến mạnh mẽ. Treyarch, nhìn chung, mong muốn đem lại một trò chơi cân bằng, đặt nặng kỹ năng cũng như óc phán đoán hơn là phụ thuộc vào những tính năng hỗ trợ của Perk. Chính vì thế, những loại Perk trong Black Ops 2 chủ yếu tập trung ở việc giúp đỡ người chơi chạy nhanh hơn một chút, che mình khỏi ra-đa địch, v.v. Không còn những loại Perk giúp tăng sự chính xác, nạp và đổi vũ khí nhanh hơn nữa. Chính vì thế, người chơi, để chiến thắng, phải vận dụng kỹ năng của mình nhiều hơn là dựa vào sự giúp đỡ của Perk như các phiên bản khác của Call of Duty.

Điểm nhấn cuối cùng ở mục chơi mạng của Black Ops 2 nằm ở sự ổn định trong vận hành của hệ thống trò chơi. Với khung hình ổn định cũng như hình ảnh được thể hiện rõ ràng, Black Ops 2 tạo được sự thoải mái cho game thủ khi thưởng thức trò chơi ở bất cứ màn chơi nào, dù cho bối cảnh lúc đó có hỗn độn như thế nào đi nữa. Với một bộ máy tính có cấu hình trung bình khá, Black Ops 2 có thể chạy ở tốc độ khung hình 125 khung/giây một cách dễ dàng. Một kỳ tích của Treyarch khi ở hai phiên bản Call of Duty trước đó do hãng sản xuất là Call of Duty: World at War vàa Call of Duty: Black Ops, hãng đã chịu sự chê bai nặng nề của fan khi cả hai trò chơi đều gần như không thể chơi được với khung hình tuột giảm thất thường.

Bên cạnh sự ổn định, mô hình vận hành chế độ chơi mạng của Black Ops 2 cũng là điều đáng để đề cập đến. Trò chơi sử dụng hệ thống "matchmaking" để ghép người chơi với nhau, tương tự như trên các hệ máy console. Tuy nhiên, khác với lối kết nối peer-to-peer đồng đẳng thường thấy, người chơi được game dẫn đến một hệ thống máy chủ riêng biệt (Dedicate Server). Bằng cách này, màn chơi diễn ra một cách xuyên suốt, ổn định và công bằng

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Treyarch

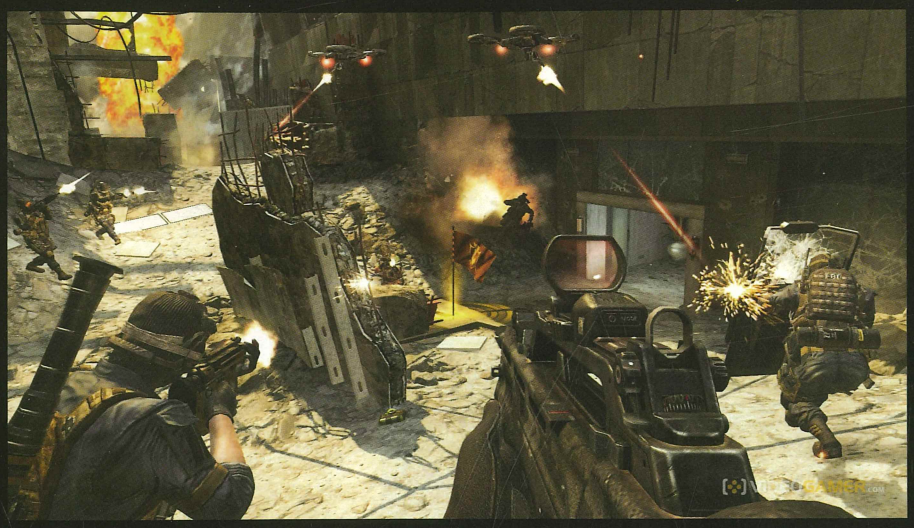
PHÁT HÀNH
Activision

NGÀY PHÁT HÀNH
12/11/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

- » Mục chơi mạng tốt, khá cân bằng.
- » Khung hình game ổn định.
- » Phần chơi chiến dịch có nhiều đột phát đáng kể.

- » A.I kém thông minh
- » Phần chơi chiến dịch chưa có hồn so với các phiên bản trước.
- » Thiết kế màn chơi khiến cho độ cân bằng của mục chơi mạng bị giảm đi đáng kể.



hơn so với cơ chế "matchmaking" truyền thống.

Bên cạnh những thay đổi ở mục chơi mạng, Black Ops 2 còn giới thiệu nhiều "món ăn chơi" thú vị khác nhằm mục đích nâng cao sự tương tác giữa người chơi với nhau cũng như của cộng đồng dòng game Call of Duty nói chung. Game thủ giờ đây có thể lưu các màn chơi của mình, làm thành các thước phim gay cấn và khoe tài với nhau bằng cách chia sẻ lên mạng một cách dễ dàng và nhanh chóng. Bên cạnh đó, "Shoutcasting" (tường thuật trận đấu) cũng là một chức năng quan trọng khiến cho mục chơi mạng của Black Ops 2 khuyến khích game thủ tiếp xúc với chất đối kháng của trò chơi.

Ngoài phần chơi mạng khó mà chê được ra, Black Ops 2 còn sở hữu một chế độ chơi đơn "đáng gờm". Mục chơi này được chia ra làm hai chế độ: chơi chiến dịch và zombie.

Ở mục chơi zombie, bên cạnh dạng "survival" (người chơi phải làm sao để sống càng lâu càng tốt) truyền thống, Treyarch cũng đưa vào nhiều cải tiến mới lạ khiến cho mục chơi này trở nên khá thú vị, dù cho nó chẳng có một mục đích cũng như điểm dừng nào cụ thể. Những điểm nhấn mới này có thể kể đến đó là "Grief", một dạng chơi mới của zombie cho phép 8 người chơi cùng một lúc. 8 người này được chia làm hai đội để thi thố với nhau xem ai sống sót được nhiều nhất có thể. Thứ hai đó là mục "Tranzit", một đội 4 người chơi sẽ… bắt xe buýt đi từ màn này qua màn khác, thu thập vật liệu cũng như chống chọi lại với đám zombie hung hãn để mở những khu vực khác nhau của màn chơi.

Có thể nói, mục Tranzit mang màu sắc tương tự như dòng Left 4 Dead nổi tiếng của Valve, chỉ khác là màn chơi không lấy làm rộng rãi, đa dạng cho lắm.

Ở phần chơi chiến dịch, Black Ops 2 tiếp nối câu chuyện của Mason, cùng người con của mình, trong cuộc chiến chống lại khủng bố toàn cầu. Dù có khá nhiều đổi mới cũng như nhiều điểm nhấn lạ với kết thúc game mở, nhiều kết thúc, phần chiến dịch được thể hiện một cách vô hồn, vô vị, không đem lại nhiều cảm xúc hay một khung cảnh hoành tráng, đáng lưu lại lòng người nào cả. A.I của máy cũng như của đồng đội cũng thực sự tệ khi quá dễ nắm bắt, đôi lúc ngố ngáo một cách hài hước. Đây là một trong những điểm trừ hiếm hoi của Black Ops 2.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	85%
ÂM THANH	85%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	85%
CÁCH CHƠI	90%

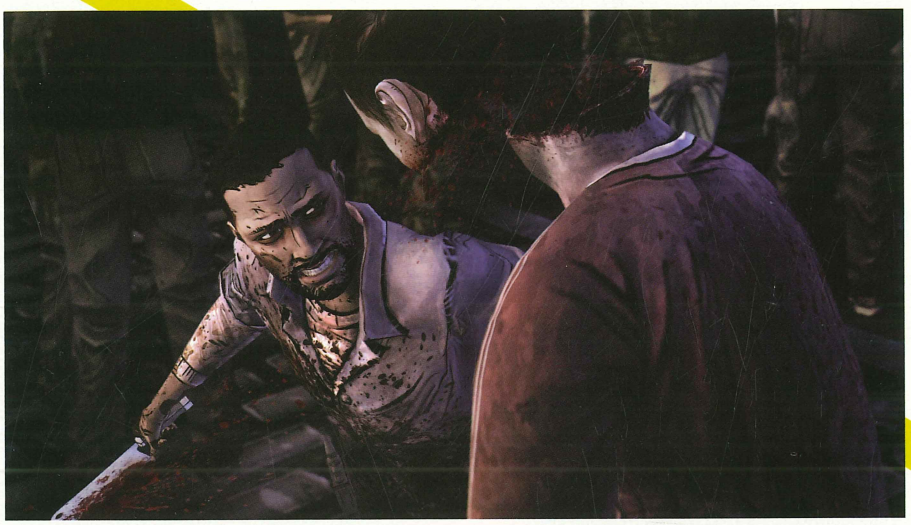
8,7

Bên cạnh điểm trừ dành cho việc màn chơi chiến dịch thiếu cái thần vốn có của dòng game Call of Duty, mục chơi mạng cũng bộc lộ một thiếu sót. Đó chính là sự thiếu cân bằng giữa các loại vũ khí tầm gần và tầm xa, phát sinh bởi lối thiết kế màn chơi của hãng phát triển. Các màn chơi mạng của Black Ops 2, nhìn chung, khá tốt với lối thiết kế theo chiều dọc với các bậc thềm, tòa nhà có nhiều tầng xếp chồng lên nhau tạo ra những chỗ ẩn núp lý tưởng. Tuy nhiên, chiều rộng của các màn chơi lại không được quan tâm đúng mức khi đa số bị giới hạn ở một khuôn viên khá nhỏ hẹp với nhiều ngóc ngách ngắn, rất khó khăn cho các vũ khí tầm xa cũng như tầm trung hoạt động một cách hiệu quả như các loại vũ khí tầm gần khác. Chính vì vậy, ở mục chơi mạng, người chơi dễ dàng tìm thấy những game thủ sử dụng vũ khí tầm gần hơn là những xạ thủ từ xa, biết lựa chọn vị trí một cách thông minh.

May mắn thay, với lối chơi nhanh, đem lại tính giải trí cao, cùng một engine đồ họa ổn định, Black Ops 2 dễ dàng khỏa lấp những điểm tối vừa nêu ở trên. Trò chơi nhìn chung vẫn là một phiên bản thành công của dòng game Call of Duty vốn đã có nhiều tai tiếng vài năm gần đây. Nếu bạn nghĩ rằng Call of Duty đã "hết cửa" trong lòng các fan hâm mộ khi Infinity Ward đã xuống tay, cũng như Treyarch không còn sức sáng tạo nữa, thì 100%, bạn đã lầm rồi!

BẢO HƯƠNG

GAME PC/XBOX360/PS3 HAY NHẤT 2012

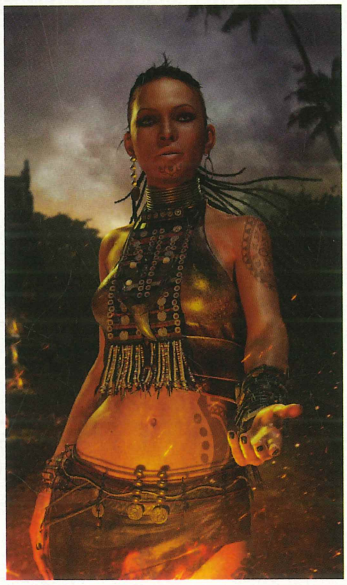


01/ THE WALKING DEAD

Lột tả được yếu tố chân thực, bản chất đạo đức của con người khi đối diện với nguy hiểm sống còn, dòng game 5 phần The Walking Dead của Telltale Games là một cuộc phiêu lưu hãi hùng, "bám víu" lấy sự sống còn dựa trên lằn ranh đạo đức và bản năng sinh tồn của nhóm bạn Lee Everest. Trò chơi buộc game thủ phải được ra những quyết định, lựa chọn đau đầu khiến người chơi phải day dứt trong suốt quá trình chơi. The Walking Dead nhận giải thưởng danh giá Game Xuất Sắc Nhất 2012, do Spike TV tổ chức. Đây là một trò chơi không nên bỏ qua đối với người hâm mộ thương hiệu The Walking Dead và game thủ yêu thích thể loại kinh dị.

02/ MASS EFFECTS 3

Bản trường ca cuối cùng của thuyền trưởng Shepard mặc dù gây nhiều tranh cãi về kết cục, tuy nhiên chắc chắn một điều rằng, Mass Effects 3 đã mang đến một bữa tiệc thịnh soạn cho người hâm mộ. Trò chơi vượt qua giới hạn cũ của thể loại game nhập vai, thêm thắt vào những yếu tố hấp dẫn, hồi hợp đậm chất điện ảnh theo cách riêng của mình.



03/ FAR CRY 3

Far Cry 3 là kết hợp của nhiều thể loại và yếu tố của các game đã thành công, để tạo ra một thiên đường nhiệt đới với chất lượng đồ họa tuyệt đẹp cùng cách chơi tự do và đa dạng. Game thủ sẽ vào vai Jason, một thanh niên choai choai Mỹ, đang còn trong tuổi ăn chơi, bỗng chóc bị cuốn vào thế giới cay độc của nô lệ và cướp biển. Người chơi phải vật lộn trên đảo Rook Island để sinh tồn và giải cứu đám bạn của mình.

04/ DIABLO III

Chúa Quỷ Diablo trở lại trong phần 3 của series game hành động chặt chém kinh điển do Blizzard Entertainment phát hành, với một cốt truyện tuy ngắn nhưng hồi hợp và lôi cuốn. Yếu tố hành động, "chém mỏi tay" được đẩy lên một tầm cao mới, đặc biệt là tính năng độc nhất vô nhị, lần đầu tiên xuất hiện từ trước đến nay; Sàn đấu giá mua bán bằng tiền thật. Mặc dù gặp nhiều tranh cãi xoay quanh các bản vá (patch) cũng như thiếu vắng chức năng đối kháng (PvP) ngay lúc đầu, Diablo III vẫn được cộng đồng game thủ đánh giá cao.

05/ TORCHLIGHT II

Phần 1 của trò chơi được xem như bản sao của Diablo, tuy nhiên Runic Games đã chứng minh điều ngược lại trong Torchlight II. Trò chơi vượt hẳn Diablo III trên nhiều phương diện, khả năng tùy biến nhân vật cao, vật phẩm trang bị vô cùng phong phú. Bên cạnh giá thành "bèo", hợp túi tiền của phần lớn game thủ. Torchlight II gợi lại cho game thủ cảm giác quen thuộc của thể loại game hack'n'slash và lặn ngụp trong các hầm ngục.

06/ DISHONORED

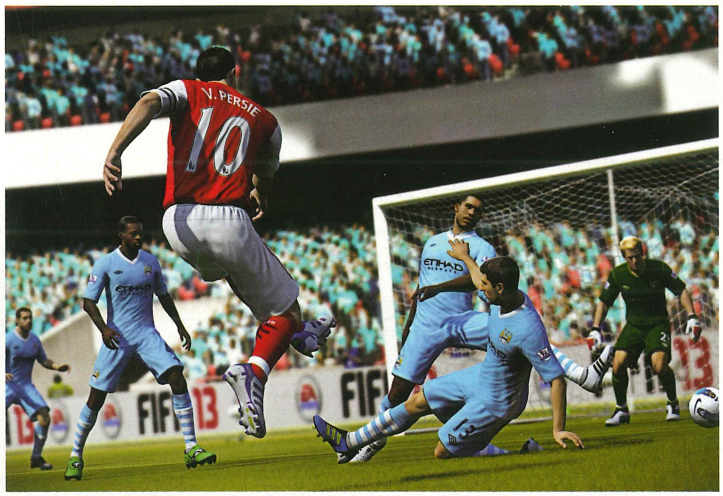
Đối với nhiều người, cụm từ "lén lút góc nhìn người thứ 1" là một thể loại game khó xơi, dễ gây nhức đầu, ít cảm giác hành động…Tuy nhiên Dishonored đã "bôi trơn" và làm lu mờ những khó khăn trên, để tạo ra một thế giới nội cảnh tỉ mĩ và chi tiết nhưng không kém phần tự do, xen lẫn cách chơi lén lút đa dạng với giá trị chơi lại rất cao.

07/ XCOM: ENEMY UNKNOWN

Vẫn trung thành với thể loại game chiến thuật theo lượt, tuy nhiên XCOM: Enemy Unknown là một minh chứng cho khả năng thích nghi của các nhà phát triển đối với thị hiếu của game thủ thế giới. Trò chơi thể hiện được nhịp điệu nhanh, yếu tố hành động được đẩy cao thông qua một tính năng mới được thêm vào dòng game này, giúp trò chơi trở nên sâu sắc và lôi cuốn từ đầu cho đến cuối.

08/ MAX PAYNE 3

Một lần nữa RockStar lại cho thấy mình là bậc thầy của việc khai thác đề tài người lớn, khi lột tả rõ nét và chân thực thế giới muôn màu từ lối sống xa hoa của dân thượng lưu cho đến cuộc sống bần cùng của xã hội thấp kém. Một Sao Paolo tuyệt đẹp với bãi cát và bờ biển thơ mộng, nhưng ẩn sâu vẻ đẹp mê hồn đó là một thế giới tội phạm ghê gớm, bắt cóc, tống tiền và buôn người. Max Payne 3 là một trải nghiệm thú vị, nhờ sự tỏa sáng của hệ thống Bullet Time mới ấn tượng cùng lối dẫn truyện quen thuộc đậm chất điện ảnh.



09/ GUILD WARS 2

Một thế giới ảo trực tuyến đậm sắc thần thoại, choáng ngợp bởi các công trình kiến trúc nguy nga và hùng vĩ, Guild Wars 2 là game MMORPG cải tiến hoàn toàn so với người "đàn em" trước đó. Trò chơi giới thiệu một cơ chế chiến đấu hành động nhanh, đẹp mắt kết hợp với những tính năng cộng đồng thú vị và các bản đồ quốc chiến hàng ngàn người. Cùng với mô hình kinh doanh; mua một lần, chơi suốt đời, Guild Wars 2 nhanh chóng trở thành tựa game được săn lùng nhiều nhất, dành cho game thủ yêu thích thể loại MMORPG.

10/ FIFA 13

Là dòng game thể thao phổ biến nhất của EA Sports, FIFA 13 giới thiệu một lối chơi dễ tiếp cận, những đường dẫn, chuyền và sút bóng đầy hoa mỹ. Trò chơi còn được cải tiến nhiều mặt từ trí thông minh nhân tạo của máy, cơ chế chạm bóng như thật và công nghệ tương tác giữa các cầu thủ được nâng cấp, khắc phục một số lỗi buồn cười của phiên bản trước. Ngoài ra, khả năng thi đấu mạng nhanh và dễ truy cập, cũng là một điểm mạnh của trò chơi.

VŨ HẢI

MARK OF THE NINJA PC

LỜI NGUYỀN NHẪN GIẢ

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Thành viên mới đã gia nhập "đại gia đình" các game về đề tài ninja mang tên "Mark of the Ninja" (MN). Một điều đáng chú ý hơn nữa là trò chơi này được phát triển bởi Klei Entertaiment – studio đã rất quen thuộc với game thủ qua hai game Shank và Shank 2. Với phong cách hành động tốc độ cao mà 2 game "đàn anh" mang lại, liệu MN sẽ như thế nào?

HÌNH XĂM RỒNG: MÓN QUÀ HAY LỜI NGUYỀN?

Câu chuyện của MN bắt đầu khá kỳ lạ: một toán lính vũ trang "tận răng" bất ngờ tấn công môn phái ninja Hisomu (vốn đã "mai danh ẩn tích" từ bao đời nay) và bắt giữ sư phụ Anzai, khống chế toàn bộ môn phái. Theo lời chỉ dẫn của một nữ ninja với cái tên Ora, bạn – một ninja vô danh mang trên mình hình xăm rồng đỏ – sẽ lên đường giải cứu sư phụ Anzai.

Tuy vậy, đó chỉ mới là khởi đầu của câu chuyện. Sư phụ Anzai sẽ tiết lộ cho bạn bí mật về hình xăm mà bạn đang mang trên người, về những sức mạnh thần bí mà nó mang lại, cũng như số phận mà những người từng mang hình xăm này đã phải trải qua. Cùng với Ora, người chơi sẽ phải truy đuổi kẻ chủ mưu vụ tấn công và tìm hiểu những bí mật ẩn đằng sau tất cả những biến cố đã xảy ra với môn phái Hisomu.

BÓNG TỐI: NGƯỜI BẠN TỐT

Có khá nhiều điều để nói về MN, nhưng điểm trước tiên phải đề cập chính là việc phong cách của game trái ngược hoàn toàn với "người anh em" Shank. Tuy vẫn giữ phong cách hành động màn hình ngang pha chút nhảy nhót của dạng game "platform", nhưng bạn sẽ không còn cầm súng nã liên tục vào đối thủ hay thực hiện những đòn liên hoàn (combo) nữa. Thay vào đó, bạn sẽ phải học cách làm quen với bóng tối và biến nó trở thành chiến hữu đắc lực nhất của mình!

Klei Entertainment đã mang đến cho người chơi những pha đu người uyển chuyển, các kiểu di chuyển thoắt ẩn thoắt hiện, những cú công kích từ các vị trí bất ngờ nhất… tất cả đều đúng với phong cách của một ninja! Ẩn mình trong bóng tối, tất cả đối thủ sẽ trở thành "con mồi" và bạn sẽ được toàn quyền chọn cách xử lý chúng ra sao.

Có rất nhiều thứ bạn phải quan tâm, tuy vậy, ánh sáng và tiếng động chính là hai yếu tố cần được chú ý hàng đầu. Mỗi khi thực hiện một hành động, nếu không cẩn thận, người chơi sẽ dễ dàng bị phát hiện nếu không tìm cách triệt tiêu mọi nguồn sáng hay cố gắng di chuyển thật nhẹ nhàng. Tuy vậy, không phải lúc nào hai yếu tố trên cũng là "kẻ

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Klei Entertainment

PHÁT HÀNH
Microsoft Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
16/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **AMD Phenom 9750 hay Intel Pentium D 800+**
» **2 GB RAM**
» **2,50 GB đĩa cứng**
» **NVIDIA GeForce 7800 Gt hay ATI Radeon HD 3000+.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 90%

8,5

» Lối chơi đa dạng.
» Nhiều lựa chọn trong hành động.
» Hệ thống trang bị và chiêu thức khá thú vị.
» Giá trị chơi lại cao.

» Nhiều màn giải đố không cần thiết.
» Tồn tại một số lỗi A.I nhỏ.
» Chưa tích hợp hệ thống chơi mạng.

Chắc hẳn những ai yêu thích nền văn hóa Nhật Bản đều biết đến những "ninja" (nhẫn giả) với hành tung xuất quỷ nhập thần. Giai thoại về những nhân vật kỳ bí này tới nay vẫn là vấn đề được tranh luận sôi nổi, và đây cũng là đề tài lý tưởng để các nhà phát triển game khai thác tối đa.

thù", trong một vài tình huống, chúng có thể trở thành những công cụ đắc lực của người chơi.

ĐA DẠNG TRONG LỐI CHƠI

Ấn tượng lớn nhất của đối với người viết MN là sự đa dạng trong lối chơi. Đứng trước đối thủ, người chơi sẽ có khá nhiều phương án để lựa chọn. Có thể là một đòn kết liễu nhẹ nhàng chỉ bằng một nhát kiếm, sử dụng bom khói để ẩn thân hay dùng vài viên pháo nhỏ để đánh lạc hướng.

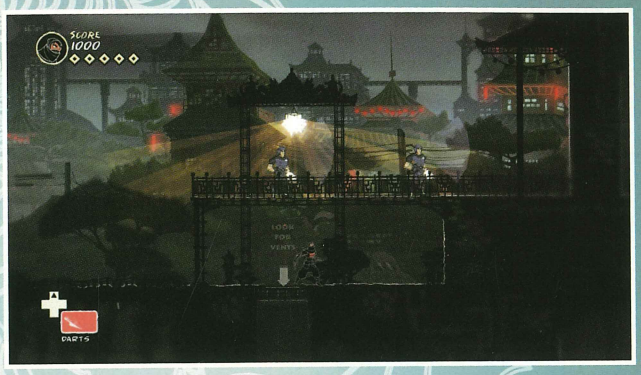
Các màn chơi của game được thiết kế khá tuyến tính, nhưng không vì thế mà MN mất đi sự lôi cuốn. Bên cạnh những nhiệm vụ chính, game còn đưa ra những nhiệm vụ phụ tùy theo yêu cầu từng màn nhằm thử thách kỹ năng của người chơi, ví dụ như hoàn tất màn chơi mà không trừ khử bất kỳ đối thủ nào, hay đến điểm hẹn mà không bị phát hiện… Kết thúc mỗi màn, bạn sẽ nhận được những điểm số tương ứng với cách hành xử của bạn. MN còn có cả một bảng xếp hạng (Leaderboard) để bạn có thể so sánh điểm số mà mình đạt được với bạn bè.

Những mối nguy hiểm mà người chơi phải đối mặt cũng khá phong phú, từ những tên lính vũ trang đơn giản, các chú chó với khứu giác nhạy, những tên cảnh vệ trang bị giáp và khiên bảo hộ cho tới hệ thống laser chết người có thể tiễn bạn về "chầu trời" ngay lập tức.

Cách hành xử của các đối thủ trong game cũng rất đa dạng, tùy thuộc vào cách hành động của người chơi. Ví dụ như khi phát hiện đồng đội bị giết, chúng có thể tập hợp lực lượng truy lùng hay nhiều tên có thể sợ hãi tới mức… phát điên và nã súng vào chính đồng đội của mình. Tuy vậy, trong vài tình huống, AI (trí thông minh nhân tạo) của đối thủ cũng mắc phải những lỗi khá ngô nghê, nhưng không vì thế mà phủ nhận rằng Klei Entertainment đã thực hiện khá tốt hệ thống này, mang lại không ít thử thách cho người chơi.

Bạn sẽ bắt đầu hành trình với chỉ hai món đồ thiết thân với bất kỳ ninja nào: kiếm và phi tiêu. Thông qua các món cổ vật và các cuộn giấy (scroll) thu nhặt được trong mỗi màn chơi, bạn có thể biết thêm nhiều điều về môn phái Hisomu và trên hết là có thể nâng cấp trang bị, học thêm các chiêu thức mới hay "tân trang" lại diện mạo bản thân.

Kho "đồ chơi" mà game cung cấp cũng rất đúng "chất" ninja như bom khói, pháo viên, bẫy chông… Chúng sẽ giúp người chơi có thêm nhiều lựa chọn hơn trong phương án hành động. Tuy vậy, số lượng vật dụng có thể mang sẽ khá hạn chế, vì vậy hãy lựa chọn thật hợp lý.



HÀI HÒA TRONG THIẾT KẾ

Không quá hào nhoáng, nhưng phần đồ họa – âm thanh của game cũng đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình. Vẫn tiếp tục sử dụng phong cách đồ họa 2D đậm chất hoạt hình như người anh em Shank, mỗi màn chơi đều được thiết kế rất chi tiết cùng với các hiệu ứng ánh sáng, khói… khá sống động.

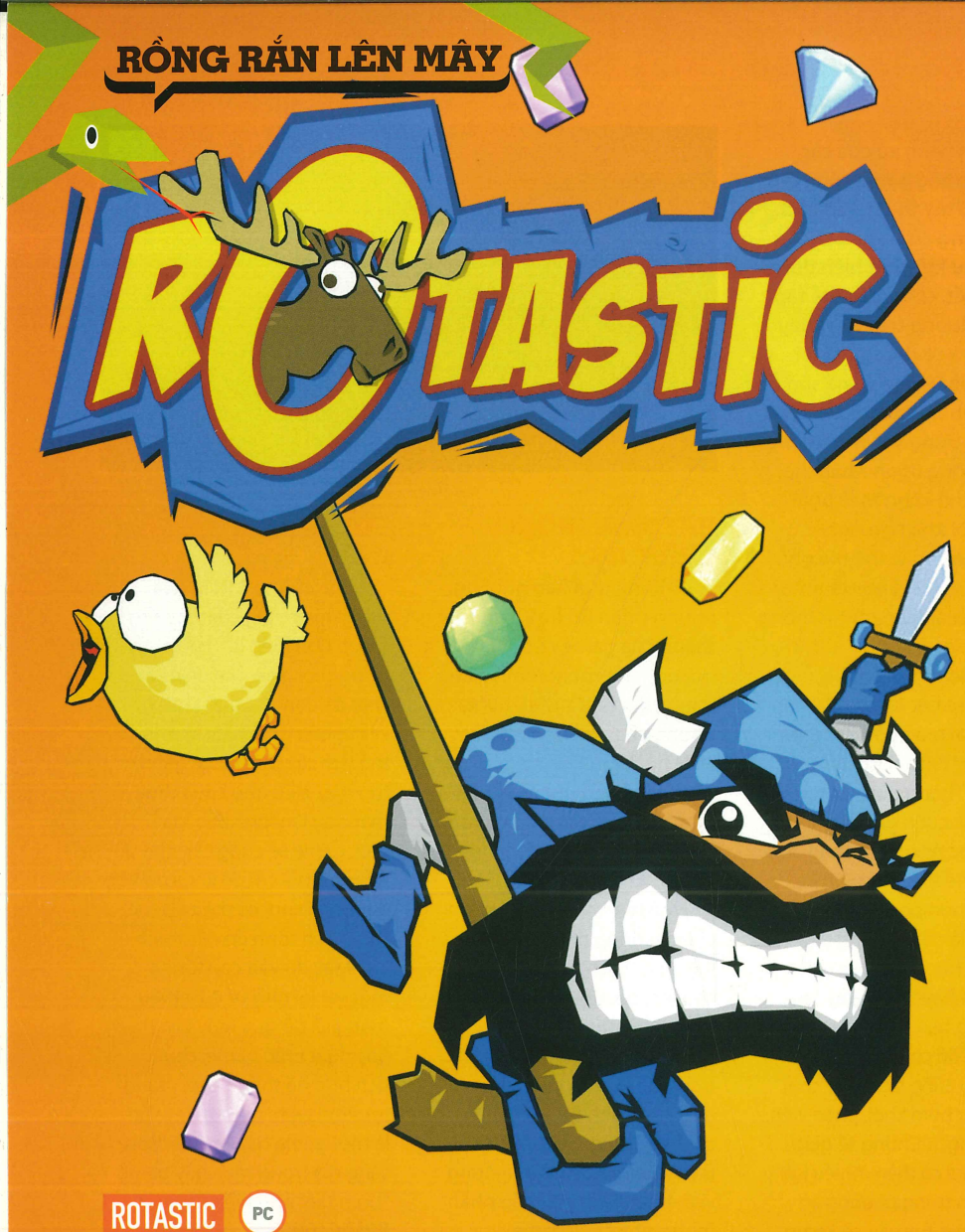
Mô hình nhân vật, các chuyển động đều được thực hiện một cách trơn tru, uyển chuyển, các đoạn phim cắt cảnh được thực hiện công phu. Hòa chung với sự sắc sảo trong đồ họa là những hiệu ứng âm thanh được chăm chút kỹ lưỡng. Có thể MN chỉ là một game 2D, nhưng đừng vì thế mà đánh giá thấp phần "nghe-nhìn" của game.

THỬ THÁCH NHẪN GIẢ!

Tựu chung, MN là một tựa game mang chất "stealth" (hành động lén lút) hiếm có trong thời gian gần đây. Lối chơi đa dạng nhưng không kém phần thử thách, game có thể làm say mê bất cứ game thủ nào. Nếu như chưa thỏa mãn sau lần "phá đảo" đầu tiên, game sẽ cung cấp chế độ Newgame+ với độ khó cao hơn để người chơi có thể tiếp tục thử thách trình độ của mình.

Mặc dù vẫn còn tồn tại một vài lỗi nhỏ về A.I, nhiều màn giải đố quá mức cần thiết gây ngắt nhịp game, chưa tích hợp hệ thống chơi mạng (multiplayer), nhưng đây vẫn là một game hay, sự lựa chọn sáng giá trong mùa đầy game "bom tấn" như hiện nay.

HOÀNG LONG



Cốt truyện của Rotastic diễn ra trong một khu rừng "nào đó" mà người viết cũng không biết, chỉ biết rằng nơi này xảy ra cuộc chiến "đu dây" giữa tên Viking Fraghar, anh chàng Elf Legalos (nhại từ tên nhân vật Legolas trong "Chúa Tể Những Chiếc Nhẫn"), chú heo rừng Gamman và bộ xương khô Death. Có thể nói, cốt truyện của Rotastic được làm khá đơn giản khi mọi thứ đều được tổng hợp trong đoạn phim đầu trò chơi.

ROTASTIC PC

CUỘC CHIẾN ĐU DÂY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

LỐI CHƠI VUI NHỘN

Rotastic là trò chơi tổng hợp một loạt nhiều câu đố khác nhau, bạn phải xử lý chúng thật tốt để kiếm thật nhiều điểm. Nếu bạn từng chơi qua những trò chơi trên iOS hay Android như "Cut the Rope", "Where's My Water" thì Rotastic cũng gần giống như vậy. Nhưng thay vì thu thập sao thì trong Rotastic bạn sẽ tích lũy nón và từ đó mở ra những màn chơi tiếp theo.

Chi tiết hơn thì trong Rotastic, bạn điều khiển nhân vật của mình đu dây qua những ròng rọc ở các vị trí định sẵn với nhiều nhiệm vụ khác nhau, nhưng chúng chia ra thành ba nhiệm vụ lớn: thu thập ngọc, đập phá hoặc đối đầu.

Trong phần "Thu thập ngọc" và "Đập phá" thì công việc không đơn giản như đã nêu (tất nhiên là trừ những màn đầu cho bạn tập làm quen), sẽ có một số thử thách nhất định đặt ra ở mỗi màn. Chẳng hạn thực hiện được đường uốn lượn chữ M hoặc O để kiếm điểm cao hơn, hay đôi khi những khẩu súng bắn "thịt người" được đặt sẵn sẽ ngắm nghía bạn nếu cứ đu dây ở một vị trí quá lâu,...

Tiếp theo người viết sẽ nói về phần chơi thú vị nhất, đó là phần "Đối đầu". Trong phần chơi này, bạn sẽ chạm trán từ một đến ba đối thủ, mục tiêu của bạn là thu thập đủ số ngọc cần thiết trước đối phương, hoặc triệt hạ đối phương để có đủ số điểm hòng giành được phần thắng. Để triệt hạ đối phương bạn phải cắt được dây của chúng vì dây sau khi bị cắt phải mất một thời gian để hồi lại.

Phần chơi này phải nói là rất vui vì nó đòi hỏi khả năng đu dây của bạn phải điêu luyện và thành thục khi đối thủ A.I không hề kém một chút nào, chúng di chuyển rất thông minh và khéo léo y như Tarzan chính hiệu; bạn hoàn toàn có thể bị triệt hạ nếu di chuyển không tốt.

Mức độ thử thách trong game phải nói là khá cao, vì bạn phải thực sự "thấm nhuần" các kỹ năng

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Dancing Dots

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
11/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 60%

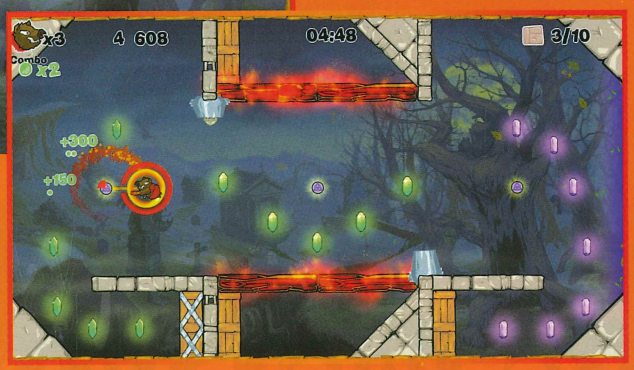
CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 75%

7,1

» Lối chơi vui nhộn
» Độ khó tương đối cao
» A.I tốt.

» Các nhân vật không có kỹ năng đặc biệt
» Thiếu phần chơi mạng
» Lối chơi lặp lại dễ gây nhàm chán
» Không có cải tiến mới so với phiên bản xuất hiện cách đây 1 năm trên PS3 và Xbox 360.



đu dây thì mới có thể đạt được số điểm cao, từ đó lấy được "Nón Vàng" (Thang điểm cao nhất của trò chơi). Qua màn thì dễ nhưng chinh phục được tất cả thử thách lại là một chuyện khác. Ngoài ra, khi hoàn thành một màn chơi bạn còn được biết số điểm của mình đứng hạng bao nhiêu trên thế giới nhờ vào hệ thống xếp hạng online của game.

Ngoài phần chơi đơn, Rotastic còn cung cấp cho người chơi phần chơi cộng tác (co-op) trên cùng một máy; có 13 bản đồ từ dễ đến khó cho bạn tha hồ tranh tài, thi thố cùng bạn bè.

NHIỀU HẠN CHẾ

Rotastic là một trò chơi thú vị nhưng những điểm yếu của nó bộc lộ quá rõ ngay từ... đoạn phim đầu game; khi mà đoạn phim giới thiệu chưa hết thì âm thanh và nhạc nền đã dừng một cách… lãng xẹt! Không biết có phải do lỗi "port" (chuyển hệ máy) của nhà sản xuất hay đây là lỗi chung, nhưng việc vừa vào trò chơi đã trải nghiệm một "cảm giác Yomost" như vậy quả là cụt hứng!

Thêm vào đó là bốn nhân vật trong trò chơi không có bất kỳ sự khác biệt nào cả, tức là từ hình thức bên ngoài cho đến "phụ tùng" bên trong đều y như nhau, không có điểm mạnh hay điểm yếu gì cho nên việc cho lựa chọn nhân vật không tạo được điểm nhấn cho lối chơi. Và sau một số màn nhất định, bạn còn có thể mở khóa các bộ quần áo mới cho bốn nhân vật, nhưng chúng cũng chỉ mang tính chất trang trí để phân biệt là chính chứ không tạo nên sự khác biệt. Đây thật sự là điều khiến người viết khá thất vọng khi chơi Rotastic.

Chưa hết, hạn chế mà người viết ghét nhất ở Rotastic chính là lối chơi lặp lại dễ nhàm chán và thiếu đột phá. Những màn đầu tiên bạn sẽ thấy trò chơi rất thú vị, nhưng càng về sau những nhiệm vụ tương tự cứ lặp đi lặp lại không mang lại cảm giác mới mẻ làm người chơi dễ "hụt hẫng" và bỏ game giữa chừng.

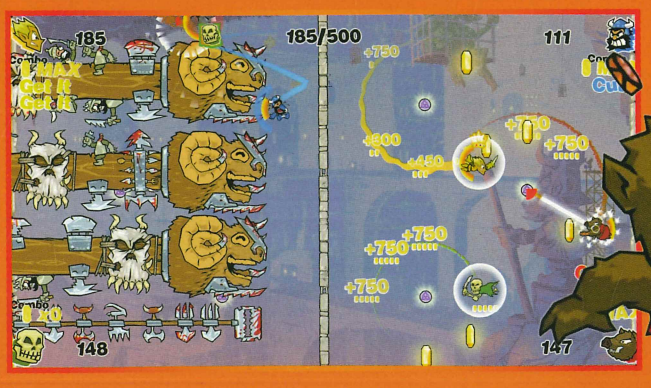
Và với việc nhà sản xuất đã không thêm thắt bất kỳ yếu tố mới nào vào trò chơi, chỉ bê "nguyên xi" phiên bản đã phát hành trên PS3 và Xbox 360 trước đó 1 năm, đã làm cho trò chơi càng "lún sâu" vào vũng bùn không lối thoát.

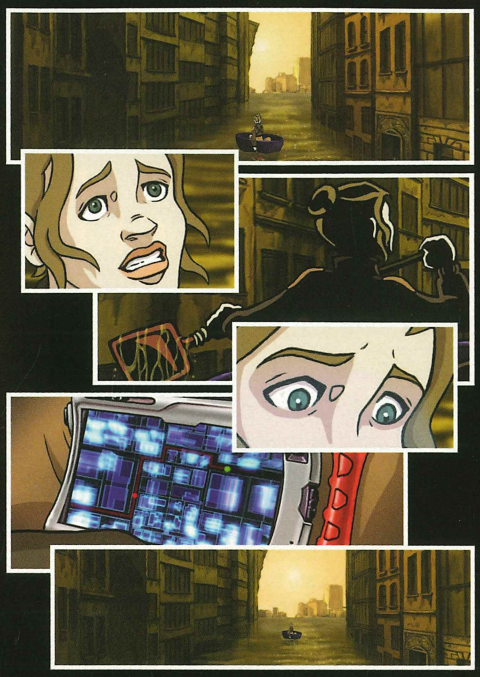
Về mục chơi co-op thì chỉ có thể chơi cùng trên một máy, thiếu hẳn đi mục chơi online là một điểm trừ lớn cho Rotastic; rõ ràng nếu có thể so tài với bạn bè qua mạng thì sẽ thú vị hơn nhiều!

CHƠI ĐƯỢC NHƯNG... CHƯA HAY

Nếu bạn cần một trò chơi để giải trí thì Rotastic là một sự lựa chọn không tồi: hài hước và thử thách. Nhưng với việc lối chơi lặp lại và không có tính đột phá cao trong những màn chơi sau dễ làm người chơi nhàm chán và bỏ ngang giữa chừng. Rõ ràng, việc phát hành Rotastic lên hệ PC mà không có bất kỳ cải tiến gì mới là một sai sót của nhà sản xuất, sẽ khó lòng thu hút được người chơi trong khi Rotastic đã xuất hiện trên hai hệ máy PS3 và Xbox 360 cách đây 1 năm. 5

BÌNH NGUYỄN





A NEW BEGINNING PC

MỘT KHỞI ĐẦU MỚI

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Daedalic Entertainment

PHÁT HÀNH
Daedalic Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
12/12/2012

ESRB (TUỔI)
T

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 90%

8,5

Biến đổi khí hậu toàn cầu không còn là một chủ đề xa lạ trong cuộc sống hiện đại. Bạn có thể thấy chủ đề đó được đề cập ở bất cứ đâu, trên một tờ báo, một bộ phim hay một bản tin trên truyền hình. Và giờ đây, hãng phát triển đến từ Đức - Daedalic Entertainment, đã nhào nặn chủ đề nóng bỏng này để tạo nên một tựa game phiêu lưu nhấp-và-trỏ mới của họ, A New Beginning (ANB).

CHỦ ĐỀ NÓNG BỎNG

Bắt đầu A New Beginning, người chơi đến với cuộc sống đầu những năm 80 của Bent Svensson, một nhà môi trường học người Na Uy. Bent hiện đã nghỉ hưu và đang sống một mình trong ngôi nhà nhỏ nép mình dưới chân đồi yên tĩnh. Ông đã dành cả cuộc đời mình cho việc nghiên cứu khoa học, đánh mất cả gia đình chỉ vì lao đầu vào công việc mà không biết khi nào nên dừng lại. Bent làm việc bởi trong ông có niềm tin, rằng ông và chỉ mình ông phải bằng cách nào đó cứu thế giới này.

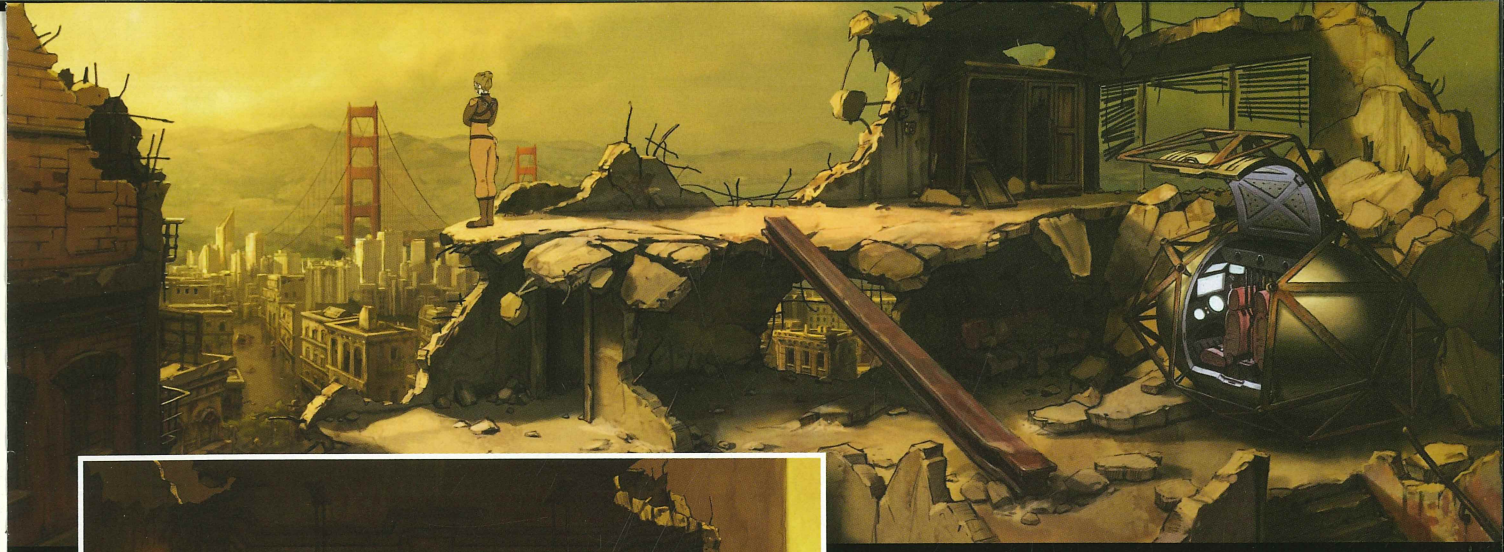
Câu chuyện mở đầu một cách bình thường và phẳng lặng cho đến khi Fay, một cô gái trẻ đột ngột xuất hiện trước cửa nhà Bent. Cô tự nhận mình là một nhà khoa học du hành vượt thời gian trở về thời đại này gặp Bent nhằm tìm kiếm sự giúp đỡ. Qua câu chuyện cô kể cho Bent, Trái Đất vào năm 2500 của cô đã bị tàn phá hoàn toàn. Sự biến đổi khí hậu đã khiến mặt đất không còn là nơi có thể sinh sống được nữa và loài người, tuyệt vọng trước hậu quả mình gây ra, chỉ còn cách đếm từng ngày còn có thể tồn tại dưới những căn cứ sâu trong lòng đất.

Tuy nhiên, trong hoàn cảnh, vẫn có một nhóm nhà khoa học chưa từ bỏ hi vọng, họ đã cùng nhau lập nên kế hoạch Phượng Hoàng với nhiệm vụ quay trở lại quá khứ để cảnh báo cho mọi người về một tương lai tối tệ và tìm cách thay đổi tương lai đó. Đáng tiếc thay, họ đó đã tính toán sai lầm mốc thời gian để trở về. Khi Fay đặt chân xuống San Francisco của năm 2050, cô mới kinh hoàng nhận ra toàn bộ thành phố chỉ còn là một mớ hỗn độn. Nhận ra sự sai lầm của mình, cô cố gắng tập hợp lại những đồng đội còn sống sót để tiếp tục di chuyển ngược thời gian một lần nữa.

Tìm mọi cách, cuối cùng Fay cũng thuyết phục được Bent tin vào câu chuyện của mình và đồng ý giúp đỡ cô. Họ sẽ làm cách nào để có thể cứu Trái Đất thoát khỏi thảm họa đến từ sự biến đổi khí hậu? Câu trả lời sẽ dần hé lộ với người chơi qua cuộc phiêu lưu đầy ly kỳ, hấp dẫn của Bent và Fay.

NHẤP VÀ TRỎ TRUYỀN THỐNG

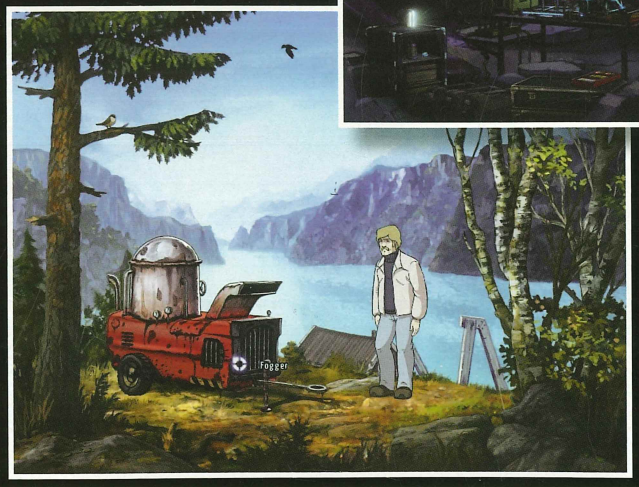
"A New Beginning" là một tựa game phiêu lưu nhấp-và-trỏ. Phần lớn thời gian, người chơi sẽ điều khiển các nhân vật chính khám phá



thế giới xung quanh, tìm tòi và thu thập đồ vật cần thiết để hoàn thành các yêu cầu chỉ bằng việc trỏ và nhấp chuột. Nghe có vẻ khá tẻ nhạt khi mọi việc bạn làm chỉ là nhấp chuột, tuy nhiên Daedalic Entertainment đã khéo léo lồng ghép các chi tiết để khiến cuộc phiêu lưu trở nên thú vị. Bạn sẽ phải ồ lên ngạc nhiên khi những đồ vật tưởng chừng vô dụng khi thu thập từ lúc trước nay lại rất hữu ích cho nhân vật chính, hay thậm chí cứu nguy cho họ trong nhiều trường hợp.

Trò chơi có một nền đồ họa khá ưa nhìn, được thiết kế ở góc nhìn thứ ba với những hình ảnh theo phong cách hoạt hình rất đặc sắc. Chi tiết của từng nhân vật cũng như cảnh vật xung quanh được khắc họa rất chi tiết và thuyết phục. Các mảng đối thoại được thể hiện rất tốt bằng cách chèn vào những khung truyện tranh hoạt họa, tăng nên sự hấp dẫn cho câu chuyện mà không làm nó mất đi sự sống động.

Phần lồng tiếng của trò chơi ổn và phù hợp với giọng nói của các nhân vật. Bạn có thể cảm nhận được sự mệt mỏi của Bent, tính cáu gắt của Salvador hay sự nhiệt tình của phóng viên Oggy một cách dễ dàng. Tuy nhiên, đối với nhân vật Fay thì phần lồng tiếng lại khá tệ hại. Hầu hết các đoạn đối thoại, dù vui buồn hay tức giận của cô, đều có một tông giọng giống hệt nhau và không hề bộc lộ một chút cảm xúc. Có thể nó, câu chuyện của Fay rất cuốn hút, ly kỳ và chắc chắn sẽ làm mủi lòng bất cứ người nghe nào cho đến khi cô ấy cất lời.



LỜI KẾT

Về tổng thể, A New Beginning là một trò chơi tuyệt vời dành cho tất cả mọi người. Thông qua câu chuyện của Fay, A New Beginning như một lời nhắc nhở đến tất cả mọi người về sự an nguy của Trái Đất trước vấn nạn biến đổi khí hậu. Với một cốt truyện xuất sắc, một phong cách đồ họa ấn tượng cùng cách chơi thú vị, A New Beginning là một tựa game hay đáng để bạn thử qua, đặc biệt đối với những người thích khoa học viễn tưởng hay quan tâm đến hệ sinh thái và môi trường.

HẢI MINH

» Cốt truyện tuyệt vời
» Cách chơi nhấp-và-trỏ thú vị
» Đồ họa phong cách hoạt hình rất sinh động, ấn tượng.

» Phần lồng tiếng của Fay khá tệ.

THE WALKING DEAD EPISODE 4: AROUND EVERY CORNER (PC)

HIỂM NGUY RÌNH RẬP

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Sau khi thoát khỏi trạm vận tải hàng hóa ở cuối tập 3 – Long Road Ahead, Lee cùng những người sống sót tiếp tục cuộc hành trình tới thành phố Atlantic trực thuộc Savannah đúng theo kế hoạch, nhưng có một điều mà họ không ngờ rằng, Atlantic không an toàn như họ tưởng...

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Telltale Games

PHÁT HÀNH
Telltale Games

NGÀY PHÁT HÀNH
10/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Pentium 4 2.0GHz**
- **GeForce 205/ Radeon HD 6290**
- **3 GB RAM**
- **2 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	90%

8,8

SAVANNAH CHỈ LÀ SỰ KHỞI ĐẦU...

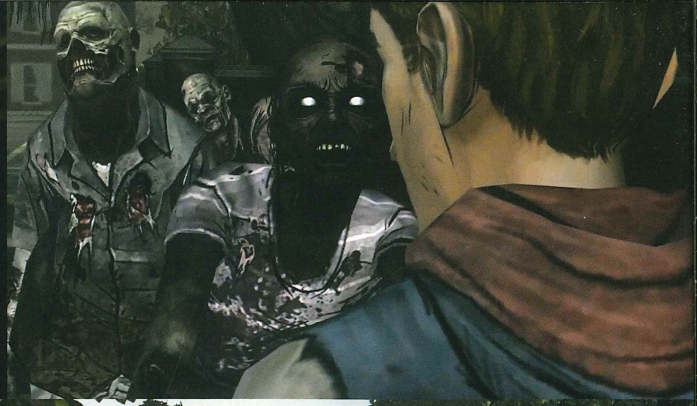
Khởi đầu Around Every Corner (AEC) là hình ảnh Lee cùng Clementine, Ben, Kenny, Chuck, Omid và Christa rảo bước trên con phố qua những dãy nhà hoang vắng. Trong lúc tranh luận với Kenny, Lee bất chợt nhận được tin báo từ một kẻ lạ mặt qua chiếc điện đàm rằng họ phải rời khỏi con đường và tìm nơi ẩn nấp. Bất thình lình, tiếng chuông từ nhà thờ bên cạnh vang lên, thu hút bầy xác sống hung hãn. Họ nhanh chóng tìm được một căn biệt thự bỏ hoang và dùng nó làm nơi trú ẩn tạm thời. Nhiệm vụ của Lee lúc bấy giờ là đi tìm một chiếc thuyền để thoát khỏi thành phố Atlantic, đồng thời tìm hiểu xem kẻ lạ mặt đằng sau chiếc điện đàm là ai...

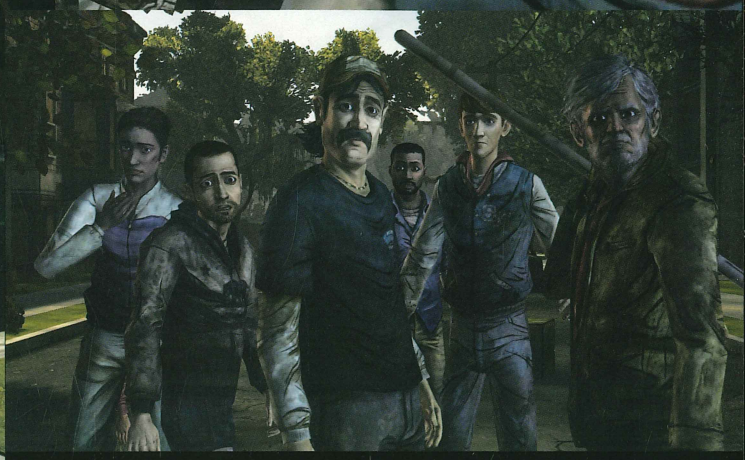
CRAWFORD, CHỐN KHÔNG BÌNH YÊN...

AEC giới thiệu một vài nhân vật mới lần đầu xuất hiện trong The Walking Dead. Đầu tiên là Molly, cô nàng tóc vàng được nhận xét rằng "có khả năng sẽ là nhân vật chính trong Assassin's Creed 4" khi sở hữu một chiếc mũ trùm đầu, thành thạo kỹ năng leo trèo và sử dụng một chiếc cuốc chim làm vũ khí. Sau khi gặp gỡ Lee và Kenny, Molly hé lộ bí ẩn đằng sau những tấm biển cảnh báo cùng xác sống chất đống trên những hàng rào ngăn cách mang tên Crawford – một khu dân cư tập hợp những người còn sống sót ở thành phố Atlantic.

Để có thể tồn tại ở Crawford, tất cả mọi người đều phải tuân theo những quy định rất nghiêm ngặt. Crawford không phải là một nơi dành cho những kẻ yếu đuối, những người mang bệnh, người già và trẻ em đều bị đào thải khỏi nơi đây... Sau cuộc đối thoại với Molly, Lee tình cờ được gặp gỡ bác sĩ Vernon cùng những bệnh nhân mang trong mình căn bệnh ung thư. Lee quyết định liên kết với nhóm của Vernon, âm thầm đột nhập trụ sở Crawford (một trường học bị bỏ hoang) và lặng lẽ "hớt tay trên" lương thực, thuốc men và nhiên liệu cần thiết.

Nếu như các lựa chọn của người chơi trong ba tập trước đều





chỉ mang đến một kết quả duy nhất (hay thậm chí là vô dụng, tất cả bắt đầu lại từ đầu ở cuối tập ba – Long Road Ahead) thì AEC đã mang đến một trải nghiệm phi tuyến tính rất khác so với ba tập đầu. Bạn có thể cứu Ben hoặc bỏ mặc anh ta, dẫn đến việc Ben sẽ xuất hiện ở tập 5 hay không. Hoặc khi ở cuối game, bạn có thể lựa chọn ai sẽ là người cùng bạn đi tìm Clementine, dựa vào mức độ tin tưởng của bạn đối với người đó (và ngược lại).

Khác với những tập trước, AEC có tiết tấu nhanh và dồn dập hơn khi mà người chơi sẽ có cơ hội sử dụng khẩu súng lục "headshot" bắn những tên xác sống giải nguy cho Ben và Clementine, hay sử dụng khẩu súng săn để mở đường máu thoát thân khỏi Crawford.

Mặc dù lối chơi và nhịp độ của game được thay đổi theo chiều hướng tích cực, nhưng điều đáng tiếc nhất ở AEC là có một số "hạt sạn" trong tình tiết. Nếu như các tình huống ở các tập trước được dàn dựng một cách logic thì ở AEC, có những tình huống mà ngay cả game thủ dễ tính còn thấy... nhột!

Đơn cử như ở đoạn đầu game, lúc đoàn người đi ngang qua nhà thờ, ta có thể thấy Omid vẫn đi cà nhắc do vết thương ở chân, ngay sau đó khi mà họ bị những xác sống truy đuổi, Omid lại... chạy bình thường như thể chân anh ta chả bị sao cả (có lẽ do anh chàng sợ quá chăng?). Hoặc ở phân đoạn Lee leo trèo, vượt qua nhiều chướng ngại để lấy cuộn băng từ xác gã bác sĩ ở Crawford, không biết bằng cách nào mà ngay sau đó, Lee lại thản nhiên mở cửa đi vào trong trường học như thể không có gì xảy ra (trong khi trước đó Lee cần sự trợ giúp của Molly mới có thể vào lại ngôi trường).

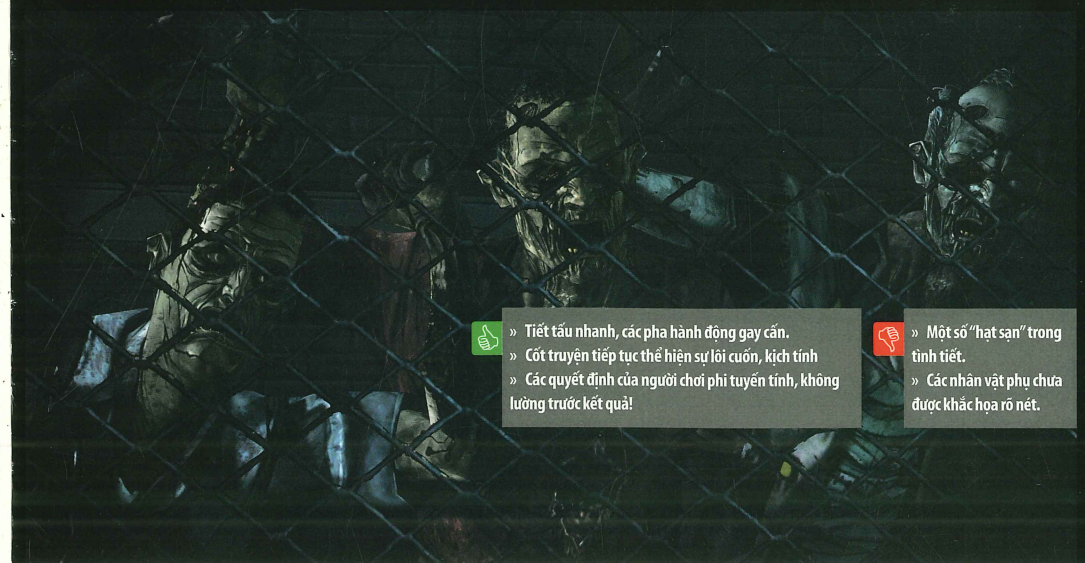
Các nhân vật mới xuất hiện trong AEC cũng không thực sự được khắc họa rõ nét. Nếu như ở các tập trước, hầu như các nhân vật cả chính lẫn phụ đều góp một vai trò nào đó trong cốt truyện của game thì ở trong tập bốn này, các bệnh nhân ngoài bác sĩ Vernon và Brie ra thì đều không có ảnh hưởng gì đến cốt truyện của game. Điều tương tự xảy ra với nhân vật Molly, khi mà điều duy nhất người chơi biết về cô nàng là Molly có một cô em gái bị bệnh tiểu đường, cái cách mà Molly chia tay với cả nhóm cũng khá là... bá láp, không gây được ấn tượng cho người chơi!

SỰ SỤP ĐỔ CỦA ATLANTIC...

Mặc dù Around Every Corner vẫn còn vướng mắc một vài khuyết điểm ở phần kịch bản nhưng nhìn chung, game vẫn hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình khi đã mang đến cho người chơi những tình huống nghẹt thở mang tính sống còn, cùng các quyết định của người chơi ảnh hưởng đến kết quả sau này.

Cuộc hành trình của Lee Everett và Clementine đang đi vào hồi kết, số phận của họ sẽ được định đoạt vào ngày 22 tháng 11, khi mà tập cuối mang tên "No Time Left" chính thức được ra mắt trước công chúng.

PHAN THÔNG



» Tiết tấu nhanh, các pha hành động gay cấn.
» Cốt truyện tiếp tục thể hiện sự lôi cuốn, kịch tính
» Các quyết định của người chơi phi tuyến tính, không lường trước kết quả!

» Một số "hạt sạn" trong tình tiết.
» Các nhân vật phụ chưa được khắc họa rõ nét.

CHAOS ON DEPONIA PC

TÌNH YÊU LẠC BƯỚC

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Deponia với sự hài hước cùng cách chơi sáng tạo đã trở thành đầu tàu cho thể loại phiêu lưu-giải đố so với những cái tên như Edna & Harvey: Harvey's New Eyes, Secret Files 3, The Book of Unwritten Tales, The Dark Eye: Chains of Satinav vào nửa cuối năm 2012, hệt như dòng game "Đảo Khỉ" đã làm khi xưa. Sau 3 tháng kể từ khi ra mắt, "anh chàng phá hoại" Rufus đã trở lại trong phần tiếp theo mang tên Chaos on Deponia (CoD).

QUAY VỀ CHỐN CŨ

Là phiên bản thứ hai trong tựa game ba phần (trilogy), các sự kiện trong CoD tiếp nối ngay sau kết thúc của Deponia. Lúc này cô nàng xinh đẹp Goal đang bị bắt ép quay trở về vùng đất Elysium với vị hôn phu của mình, cùng kế hoạch phá hủy Deponia của hắn. Tất nhiên, Rufus sẽ không thể để điều đó xảy ra và sau một vài tình huống "dở khóc, dở cười" quen thuộc, Rufus sẽ lại cùng Goal một lần nữa… rơi xuống trở lại Deponia và khiến "bộ nhớ" của nàng Goal hư hỏng.

Dù vậy, bối cảnh của CoD sẽ không diễn ra tại thành phố "rác" Kuvac quen thuộc mà chuyển địa điểm đến một khu đất nổi trên biển mang tên: Floating Black Market. Đây là một khu chợ đen rộng lớn với nhiều khu vực khác nhau. Giờ đây Rufus lại quay về nhiệm vụ đơn giản mà gian nan của mình: tìm cách sửa lại bộ nhớ cho nàng Goal và cùng nàng quay trở lên Elysium để ngăn chặn âm mưu phá hủy vùng đất Deponia mà hôn phu của nàng đã sắp đặt.

GIỮ VỮNG THẾ MẠNH

Điểm đầu tiên tạo nên ấn tượng đối với tất cả người chơi, kể cả mới lẫn cũ, là việc CoD vẫn giữ khúc hướng dẫn đơn giản mà hài hước ở đầu game như phần một. Tất nhiên, cùng với phân đoạn đó vẫn là người "anh hùng" quen thuộc Rufus với những đoạn đối thoại dí dỏm. Điều này giúp cho CoD tạo thiện cảm với những người lần đầu tham gia cuộc phiêu lưu, đồng thời cũng mang lại chút gì đó mới mẻ cho những người đã hoàn thành Deponia. Cần phải nói thêm, đoạn mở đầu CoD có thể nói là đoạn mở đầu hài hước và sáng tạo nhất từ trước đến nay cho các thể loại game phiêu lưu!

Ngoài ra, nhà phát triển đã khéo léo tạo nên sự khác biệt bằng cách thêm bản đồ vào các màn chơi. Bởi như đã nói, giờ đây Rufus không còn ở một bãi rác nhỏ bé ngày nào nữa, mà sẽ du hành trong một… "bãi rác" lớn hơn. Vì thế việc có bản đồ sẽ giúp người chơi di chuyển nhanh qua các khu vực, đồng thời sẽ biết nơi cần đến để tiếp tục chuyến phiêu lưu nếu bạn đang bị kẹt ở một khúc nào đó. Dù thật ra trong xuyên suốt trò chơi, bạn cũng không sử dụng nó thường xuyên nhưng đây vẫn là một điểm cộng cần thiết cho thể loại phiêu lưu như CoD. Nhất là khi các bước di chuyển của Rufus rất chậm chàng ta không thể chạy. Điều này đôi khi gây khó chịu với những người thiếu kiên nhẫn, những game thủ hiện đại, dù cho game vẫn giữ cách thức qua khu vực mới nhanh chóng bằng cách nhấn đúp chuột.

Bên cạnh đó, việc xây dựng và thiết kế các câu đố

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Daedalic Entertainment

PHÁT HÀNH
Daedalic Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
17/11/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Pentium 4 2.0GHz**
» **GeForce 315/ Radeon HD 5450**
» **2 GB RAM**
» **5 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 90%

8,4

» Cốt truyện hấp dẫn, nhiều câu đố sáng tạo
» Âm thanh và hình ảnh xuất sắc
» Không khí vui nhộn, hài hước.

» Rufus… không thể chạy!

hợp lý trong Deponia trước đây vẫn tiếp tục được phát huy trong CoD. Cùng với các mini-game nhỏ, những câu đố giờ đây được trải dài theo nhiều mức độ, từ những giai đoạn mở đầu đơn giản cho đến các phần phức tạp về sau. Sẽ không thiếu dịp người chơi ngẩn ngơ đến… 30 phút mà vẫn không biết phải giải quyết như thế nào, nhưng một khi đã giải quyết được, bạn sẽ thấy được sự hợp lý và tính thực tế cao mà nhà phát triển mang lại. Tất nhiên là CoD vẫn giữ tính năng "bỏ qua câu đố" như phần chơi trước, nhưng thật sự điều này sẽ làm giảm đi hơn một nửa cái hay mà game mang lại, vì các câu đố trong CoD nhìn chung đa số đều cuốn hút hơn hẳn Deponia.

Vẫn sử dụng phong cách "nhấp và trỏ" (point-n-click) quen thuộc, người chơi sẽ dùng chuột để tìm kiếm và tác động đến các vật thể xuất hiện trong màn chơi. Đa số các vật thể đều có những lựa chọn hành động tương ứng như nhìn vào chúng, lấy chúng lên hay kết hợp với những vật khác để tạo ra một dụng cụ đặc biệt nào đó nhờ vào trí tưởng tượng phong phú của Rufus. Nhìn chung, việc ghép đồ giờ được phân loại rõ ràng và dễ dàng nhận biết hơn trước.

Thông qua cách đối thoại hài hước như mọi khi, các nhân vật trong CoD sẽ thường xuyên bật mí cách giải quyết một vấn đề nào đó. Cái hay của nhà phát triển chính là việc sắp đặt các đoạn đối thoại này không quá lộ liễu, mà vẫn cho người chơi thấy được ẩn ý đằng sau đó và cách giải quyết ổn thỏa nhất.

Lại bàn đến phần kết thúc, do Rufus vốn dĩ đã thuộc dạng "người tính không bằng trời tính" nên cái kết trong CoD lần này không làm nhiều người chơi bất ngờ nữa, dù nhìn chung cốt truyện của CoD vẫn rất cuốn hút. Kết thúc trong CoD không quá đột ngột và nhanh chóng như Deponia, nhưng lại khiến mọi chuyện vẫn chẳng đâu vào đâu, khi nó vẫn chỉ là tiền đề để người chơi tiếp tục chờ đón phần ba và cũng là phần cuối của dòng game này. Dù vậy, CoD vẫn đem lại một khoảng thời gian chơi nhiều hơn hẳn phần trước đó và thật sự làm thỏa mãn người chơi.

HÌNH-ÂM ĐẠT CHUẨN

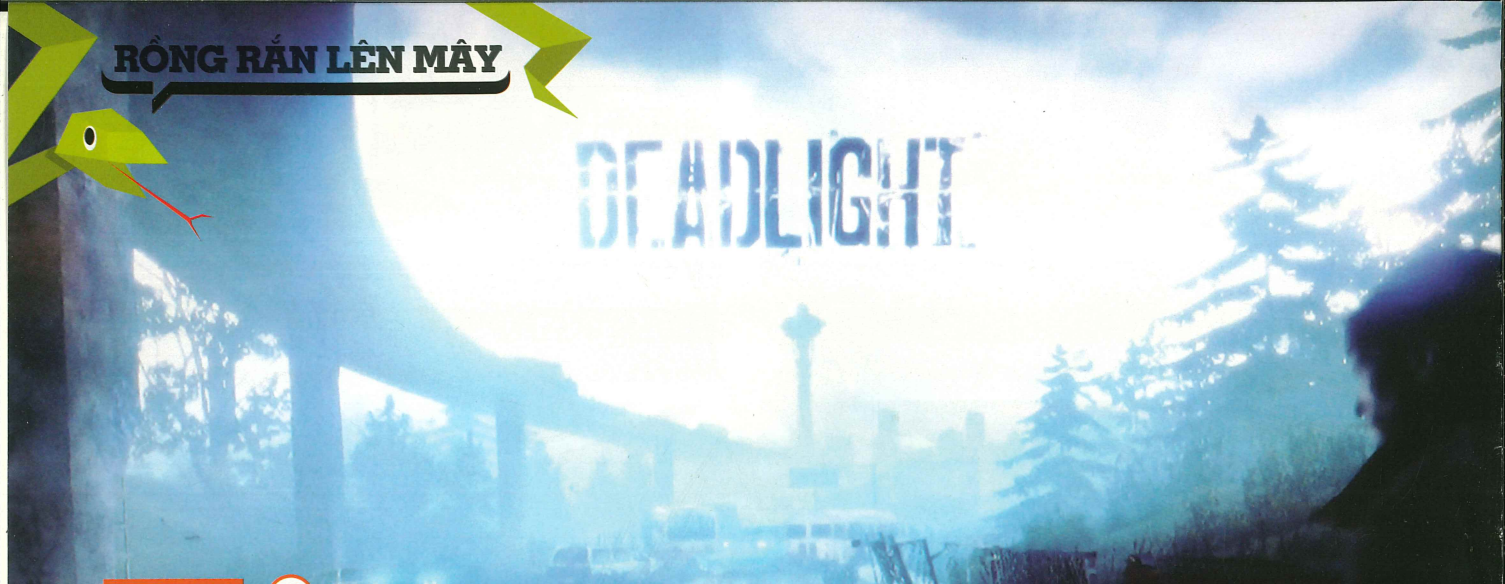
Những khung hình vẽ tay đầy màu sắc và nghệ thuật đã tạo nên sự thành công cho Deponia, và với CoD, hãng phát triển Daedelic Entertainment hay còn biết đến với biệt danh "LucasArts của nước Đức" còn làm được nhiều hơn thế. Do sở hữu một bối cảnh rộng lớn cùng nhiều khu vực khác nhau, CoD là tập hợp những khung hình vẽ tay khéo léo và hoàn thiện hơn, thể hiện được đậm chất chủ đề "steampunk" của cả dòng game. Bên cạnh đó, việc trò chơi sở hữu được độ phân giải "Full HD" càng khiến cho người chơi bị cuốn hút vào vẻ đẹp mà CoD mang lại. Bù lại cho vẻ đẹp đó, cấu hình yêu cầu của phần tiếp theo này trở nên nặng nề hơn hẳn khi yêu cầu 5GB ổ cứng trống (so với 3GB của phần 1), đủ để cho người chơi thấy nhà phát triển đầu tư thế nào cho phần hình ảnh.

Trong khi đó, phần âm trong CoD không có gì để phàn nàn khi trò chơi được sở hữu một đội ngũ lồng tiếng chất lượng và dựa trên một kịch bản đậm chất hài hước. Chắc chắn qua các đoạn đối thoại trong game, người chơi sẽ… cười nhiều hơn trước và thế là đủ. Những bản nhạc nền cùng những bản nhạc dạo vào đầu mỗi chương càng giúp CoD ghi điểm trong mắt người chơi hơn.

LỜI KẾT

Giữ vững được những điểm mạnh, đồng thời thêm thắt vài yếu tố phù hợp đã khiến cho CoD đem lại một cảm giác thoải mái cho người chơi, như thể họ đang chơi một bản game độc lập vậy. Và đến khi kết thúc, chắc chắn bạn sẽ muốn quay trở lại phần đầu tiên để có được một sự trải nghiệm đầy đủ nhất về một trong những cuộc phiêu lưu hay nhất trong năm 2012, đồng thời sẽ khiến người chơi nôn nóng chờ đợi phần cuối cùng của Deponia sẽ ra vào năm sau.

HOÀNG LONG



DEADLIGHT PC

THÀNH PHỐ CHẾT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Bối cảnh của Deadlight diễn ra vào những năm giữa thập niên 80, khi dịch zombie lây lan tại thành phố Seattle của Mỹ. Được gọi là "Shadows" (bóng tối), những xác chết sống với đôi mắt đỏ ngầu trong Deadlight sẽ truy đuổi và ăn thịt bất cứ sinh vật nào di chuyển.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Tequila Works, S.L.

PHÁT HÀNH
Microsoft Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
26/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» Pentium 4 2.0GHz
» GeForce 210/ Radeon HD 6250
» 2 GB RAM
» 5 GB đĩa cứng.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%
ÂM THANH 70%
CỐT TRUYỆN 80%
CẢM NHẬN 80%
CÁCH CHƠI 80%

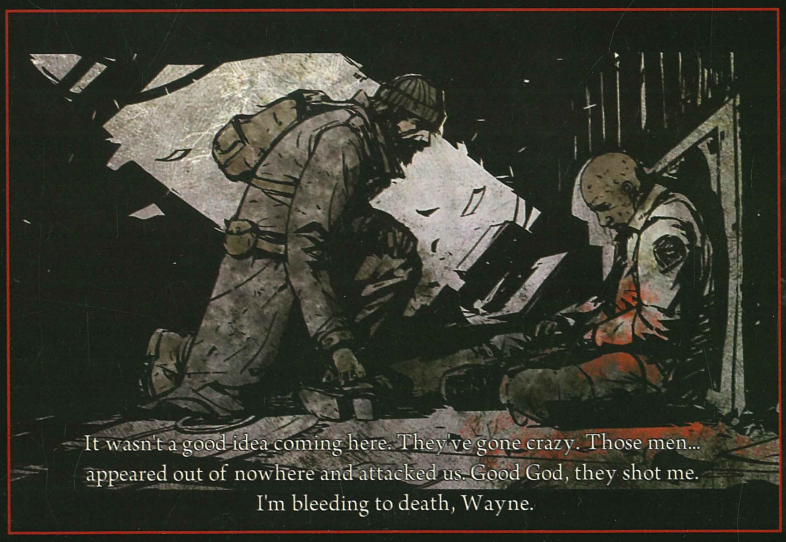
8,2

Game bắt đầu bằng việc Randall Wayne, một trong những người sống sót sau trận đại dịch zombie, bị lạc khỏi bạn bè và người thân, anh lên đường tìm kiếm người vợ và con gái bị mất tích. Randall đã phải đối mặt với rất nhiều hiểm nguy trong quá trình phiêu lưu xuyên suốt Seattle. Trên cuộc hành trình đó, thông qua các hồi ức cũng như bút ký của Randall, người chơi sẽ hiểu rõ hơn về cuộc đời trước trận đại dịch của người kiểm lâm đến từ Canada này.

HIỂM NGUY MUÔN TRÙNG

Những ai đã từng chơi qua Prince of Persia chắc chắn sẽ tìm lại đôi chút thân quen trong Deadlight. Bằng việc điều khiển Randall chạy, nhảy, đẩy hoặc kéo đồ vật, nhiệm vụ của bạn là đưa Randall vượt qua các thử thách để có thể đến được các điểm lưu tạm (checkpoint). Trên chặng đường gian khổ đó, Randall sẽ tìm thấy một số vật dụng và vũ khí có ích, từ một cái ná cao su đến một khẩu súng ngắn. Chúng sẽ giúp anh sống sót và tìm lại được gia đình. Trò chơi tập trung chủ yếu vào việc giải các câu đố để Randall có thể thoát khỏi đám xác sống khát máu. Người chơi sẽ phải tìm các đáp án thông qua việc phát hiện ra những vị trí để Randall có thể nhảy và bám lên, sử dụng súng để bắn các đường ống trên trần nhà hay đẩy thùng để có thể chặn cửa, chạy trốn khỏi đám Shadows đang truy đuổi mình.

Phần lớn thời gian, Randall không được trang bị vũ khí và do đó người chơi phải khôn khéo và nhanh nhạy để có thể tồn tại trong thế giới đầy hiểm nguy này. Gặp một con Shadows không phải là một mối đe dọa lớn, nhưng một bầy Shadows thì lại không hề đơn giản như vậy. Kể cả khi Randall đã tìm được cho mình một chiếc rìu, hay thậm chí là súng ngắn và ná cao su, lựa chọn của bạn vẫn sẽ phải là chạy và chạy. Luôn nhớ một điều, Shadows không thể leo tường. Lợi dụng điểm này, bạn có thể di chuyển Randall lên các vị trí cao, huýt sáo hay dùng ná cao su để dụ lũ Shadows trong khi tìm đường thoát thân. Và mỗi lần mở



It wasn't a good idea coming here. They've gone crazy. Those men... appeared out of nowhere and attacked us. Good God, they shot me. I'm bleeding to death, Wayne.

một cánh cửa, hãy hi vọng rằng đằng sau cánh cửa đó không có Shadows rình rập.

Tuy nhiên, đôi lúc Randall không còn lựa chọn nào khác ngoài việc buộc phải chiến đấu. Một cú vung rìu đúng lúc sẽ giúp bạn thoát thân, nhưng hầu hết những pha chiến đấu sẽ đưa bạn đến việc vung rìu trong tuyệt vọng để có thể đập bẩy Shadows xuống mặt đất, sử dụng nút tấn công liên hồi để đẩy chúng ra trước khi thanh thể lực (Stamina) của bạn cạn kiệt.

HÌNH ĐẶC SẮC, ÂM TẠM ỔN

Deadlight đã khắc họa thành công một Seattle chết chóc và u ám sau trận đại dịch. Nhờ sử dụng engine Unreal 3 một cách sáng tạo, Tequila Works đã tạo nên một trò chơi 2.5D xuất sắc. Trong khi Randall chỉ di chuyển theo phương ngang như thường thấy trong các trò chơi đi cảnh 2D (side-scrolling), thì Shadows lại có thể xuất hiện từ phải, trái và… đi lên từ phía sau của khung nền (rất thường xuyên), kết hợp với việc sử dụng ánh sáng tương phản đã tạo nên cảnh vật ba chiều thật sống động và... đầy hiểm nguy nếu người chơi lơ là phòng bị!

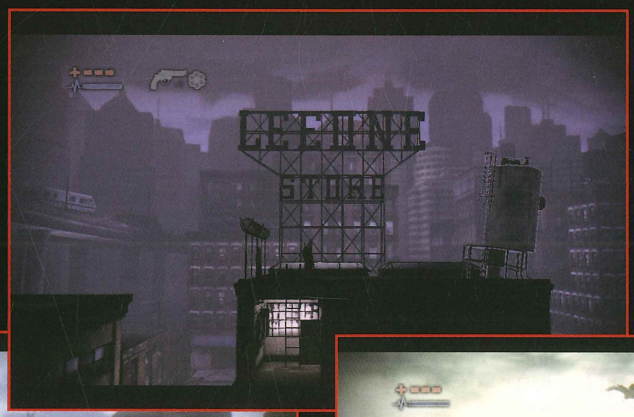
Tuy nhiên, phần lớn khung cảnh lại tối tăm và u ám, gây khó dễ cho người chơi khi đa số các câu đố yêu cầu Randall phải nhận ra được những vị trí leo bám, di chuyển với kích thước rất nhỏ, khó thấy nằm lẫn lộn giữa các đống đổ nát bùi nhùi.

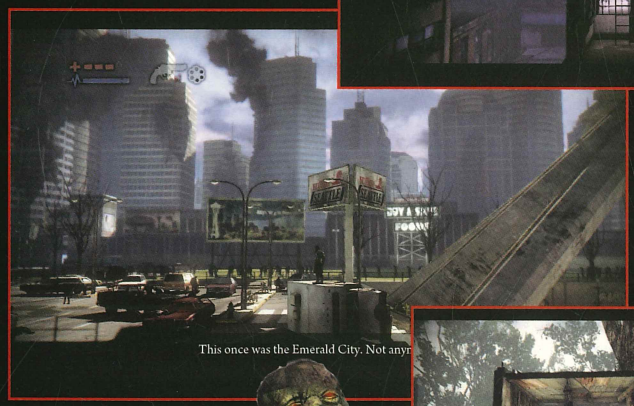
Các câu đố của Deadlight đôi lúc cũng tạo ra sự căng thẳng nơi người chơi, đặc biệt là khi Randall bắt đầu cuộc hành trình trong cống ngầm của mình. Thực hiện một pha nhảy trượt và phải tìm cách thoát khỏi một bầy Shadows háu ăn bên dưới có thể khá vui, nhưng việc phải thử lại liên tục những bước nhảy kết hợp né tránh cạm bẫy hoặc vũng nước sâu có thể dẫn đến sự bực bội không cần thiết. Trong khi tạo sự căng thẳng như vậy, nội dung của các câu đố lại khá đơn giản và chưa yêu cầu người chơi phải động não nhiều.

Bản nhạc nền đầu game của Deadlight được thực hiện khá xuất sắc. Trong khi đó, phần lồng tiếng của trò chơi lại chưa thực sự tốt khi chưa thể hiện được rõ tâm trạng hay cảm xúc của nhân vật. Tuy nhiên, trong một chừng mực nào đó, phần lồng tiếng của Deadlight có thể "thông cảm" được.

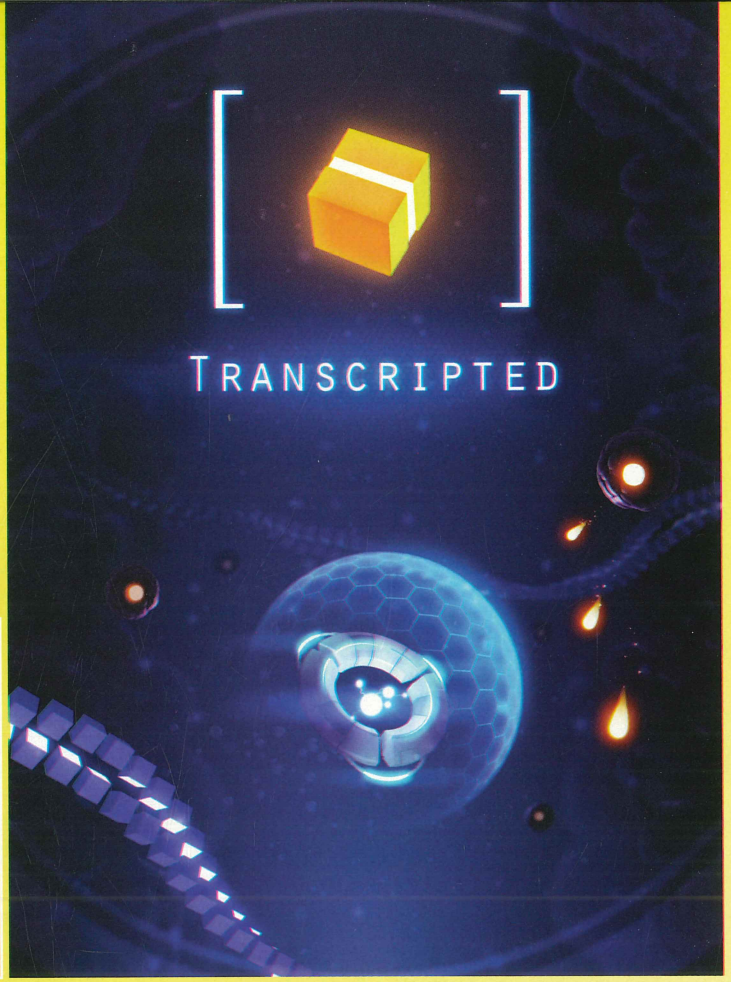
Với một thế giới u ám và tràn ngập sự tuyệt vọng, Deadlight sẽ mang đến cho người chơi một trải nghiệm mới mẻ cho thể loại game về zombie. Mặc dù còn tồn tại vài điểm trừ nhỏ, Deadlight vẫn thực sự hấp dẫn và đáng để bạn chơi qua. Đặc biệt, nếu bạn là fan của thể loại game về zombie, hãy chắc chắn thêm Deadlight vào bộ sưu tập game của mình.

HẢI MINH





Bạn có thể đã từng chơi qua rất nhiều game bắn súng (shooter), và cũng có thể là một tay lão luyện trong các game giải đố (puzzle). Nhưng bạn có bao giờ tự hỏi rằng hai thể loại đó nếu kết hợp vào một game thì sẽ ra sao?



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Giải đố / Hành động

PHÁT TRIỂN
Alkemi

PHÁT HÀNH
Topware Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
11/09/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Dual-Core 1.2 GHz**
- **128MB Card đồ họa**
- **2 GB RAM**
- **1,5 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 75%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 90%

8,2

TRANSCRIPTED PC

CUỘC CHIẾN THẦM LẶNG

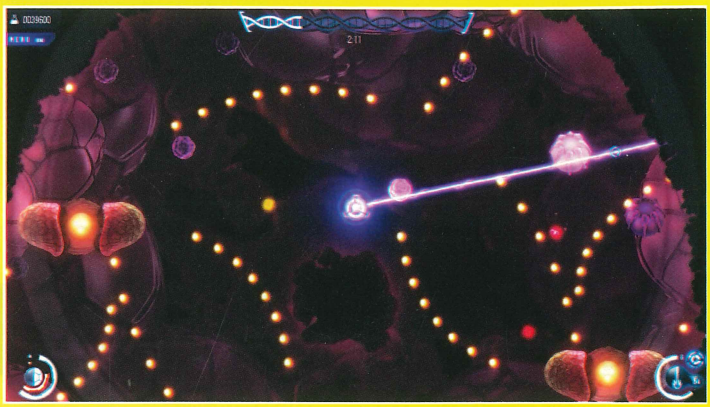
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

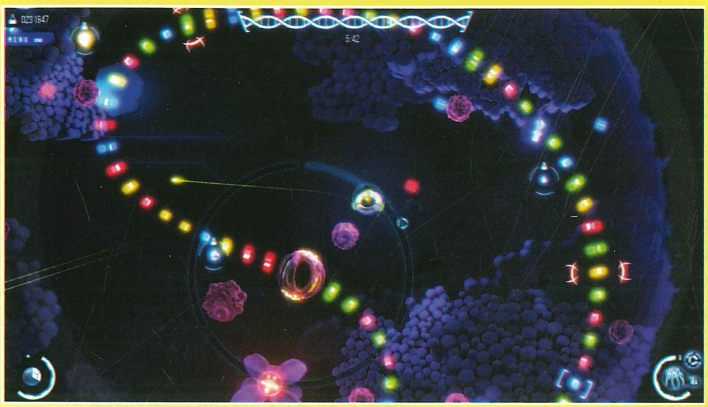
Thoạt nghe, hai thể loại vốn…chẳng có liên quan gì tới nhau ấy tưởng như sẽ không bao giờ hòa làm một được, bởi chúng quá khác biệt, ấy vậy mà, với Transcripted – trò chơi mới của Alkemi, dưới sự bảo trợ của Topware Interative – đã làm được cái chuyện tưởng chừng như bất khả thi đó. Không những thế, Transcripted dường như đã vượt khỏi tầm là một mini-game thông thường.

VÀO VAI ROBOT SIÊU NHỎ CHỐNG VIRUS

Cốt truyện của Transcripted khá đơn giản: một căn bệnh lạ đang lây nhiễm với tốc độ rất nhanh, và các nhà khoa học vẫn chưa tìm ra được căn nguyên vì nó không giống với bất kỳ dịch bệnh nào từ trước tới nay. Có giả thiết cho rằng đây là một loại virus ngoài hành tinh, nhưng cũng có nhận xét cho rằng đây chỉ là trò điên khùng của một bậc thầy về công nghệ nano nào đó. Các phương pháp điều trị truyền thống đều không có tác dụng, hi vọng duy nhất lúc này đặt vào vai giáo sư Dalh và hai cộng sự đắc lực của ông, Adam và Nadia (một thực thể trí thông minh nhân tạo). Nhiệm vụ của người chơi sẽ là điều khiển những robot nano siêu nhỏ, len lỏi vào từng ngõ ngách trên cơ thể bệnh nhân để tìm ra cách điều trị chứng bệnh lạ này trước khi nó phát triển trở thành đại dịch.

Ngay giây phút đầu tiên tiếp xúc với Transcripted, bạn sẽ nhận ra những nét quen thuộc của Geometry Wars, Galaga và nhất là Zuma, với lối chơi tương đồng.





Người chơi điều khiển robot nano, xâm nhập cơ thể bệnh nhân để tìm hiểu căn nguyên của mầm bệnh. Mỗi khi tiêu diệt một tế bào nhiễm bệnh, bạn sẽ nhận được một khối vuông với những màu sắc khác nhau để lắp vào chuỗi DNA có sẵn. Nếu "bắn" 3 ô vuông cùng màu trong một chuỗi, chúng sẽ biến mất và thanh DNA sẽ được làm đầy dần cho đến khi chiến thắng (qua màn).

Hãy thật nhanh tay và tính toán hợp lý vì khi mang theo một khối vuông, robot thăm dò của bạn sẽ di chuyển chậm hơn, dễ làm "mồi ngon" cho các phần tử bệnh hung hãn. Xuyên suốt game, mỗi màn chơi có những yêu cầu riêng cần phải hoàn thành. Chúng được bố trí rất đa dạng, giúp người chơi luôn thấy mới lạ, đó có thể là một màn lắp ghép đơn giản, thử thách về tốc độ hoặc diệt trùm… Nếu như chế độ chơi theo cốt truyện chưa làm bạn thỏa mãn thì có thể thử qua phần Challenges, chế độ này còn có hẳn một bảng xếp hạng (leaderboard) để bạn "khoe" thành tích với những đấu thủ khác trên toàn thế giới.

Mặc dù cho phép người chơi chọn lựa ba mức độ khó từ thấp tới cao cho hai phong cách chơi: Shooter (bắn súng) hoặc Puzzle (giải đố), nhưng chỉ với mức giữa (Medium) thôi, Transcripted cũng đã ẩn chứa không ít thử thách. Còn nếu bạn đã tự tin vào khả năng của mình thì hãy thử qua độ khó cao nhất của game! Chắc chắn game sẽ làm bạn phải "vò đầu bứt tai"!

Trong Transcripted, ngoài việc tiêu diệt các tế bào nhiễm bệnh, bạn sẽ còn phải đối phó với những virus chết người và cả các con "trùm" khổng lồ, và tất nhiên, chúng không chỉ lơ lửng một cách thụ động như các tế bào nhiễm bệnh thông thường mà sẽ liên tục tấn công robot thăm dò của người chơi. Để giúp bạn đương đầu với những đối thủ càng lúc càng biến đổi đa dạng, game cho phép người chơi có thể nâng cấp vũ khí, khiên bảo vệ của robot thăm dò thông qua hệ thống Research (nói nôm na, đây là một dạng "cây kỹ năng" (skill tree) thường thấy trong những game nhập vai). Hãy tính toán thông minh nhất để nâng cấp những gì bạn cần cho các màn chơi tiếp theo, vì cái giá để trả cho những lần nâng cấp không hề rẻ!

HÌNH ÂM TẠM ỔN

Với xuất phát điểm là một mini-game, vậy nên, khó có thể đòi hỏi ở Transcripted một nền đồ họa "hoành tráng" hay một kho nhạc nền đồ sộ. Được hỗ trợ bởi engine Unity, game sở hữu một nền đồ họa khá đơn giản nhưng đầy màu sắc, sống động. Tuy nhiên, do yêu cầu phải liên tục quan sát các chuỗi DNA và đối phó với đối thủ tiến đến từ mọi hướng nên rất dễ gây mỏi mắt khi chơi.

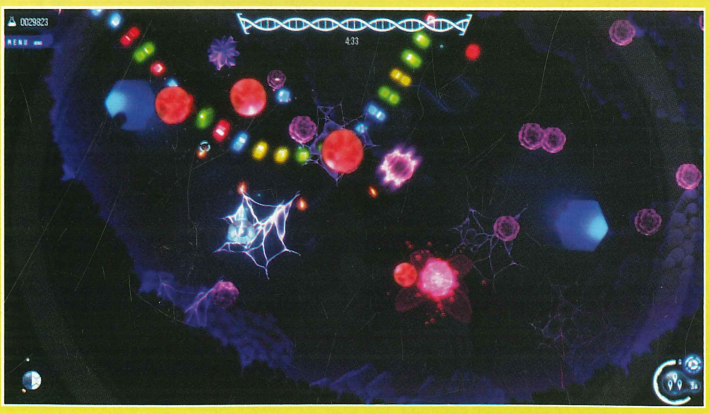
Phần âm thanh của game không có gì nổi bật, hiệu ứng âm thanh cũng khá đơn điệu. Dù vậy, điểm đáng khen nhất về phần "âm" của Transcripted chính là đã lồng tiếng hoàn chỉnh cho cả ba nhân vật: giáo sư Dalh, Adam và Nadia. Các đoạn hội thoại nhiều lúc rất hóm hỉnh, đặc biệt là giữa Adam và "cô nàng" Nadia.

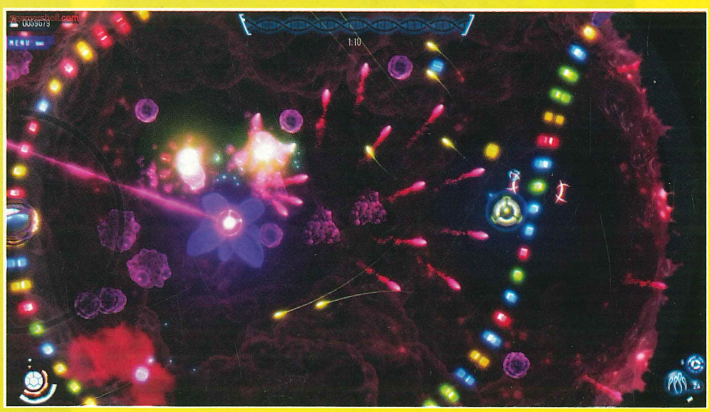
Topware Interactive thực sự đang sở hữu một viên ngọc quí. Cách chơi mới lạ với sự kết hợp giữa bắn súng và giải đố, cấu trúc màn chơi đa dạng, nhiều thử thách. Có thể nói, Transcripted chính là một "món ăn" khá lạ miệng trong một mùa tràn ngập những game "bom tấn" này.

HOÀNG LONG

» Cách chơi mới lạ.
» Bố trí màn chơi đa dạng.
» Chế độ Challenge thú vị.

» Dễ gây mỏi mắt khi chơi.
» Dễ gây mỏi mắt khi chơi.
» Hiệu ứng âm thanh khá đơn điệu.Hiệu ứng âm thanh khá đơn điệu.





FARMING SIMULATOR 2013 PC

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BÀI CA CÂY LÚA

Người chơi chỉ tập trung xây dựng một "đế chế" nông trại hùng mạnh, mang lại lợi nhuận khổng lồ với những chi phí tối thiểu nhất.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Mô phỏng/Quản lý

PHÁT TRIỂN
Giants Software

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
25/12/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Mô phỏng chi tiết.
» Cơ cấu vật lý sống động.

» Đồ họa lỗi thời.
» Âm thanh nhàm chán.
» Thiếu cốt truyện dẫn dắt.

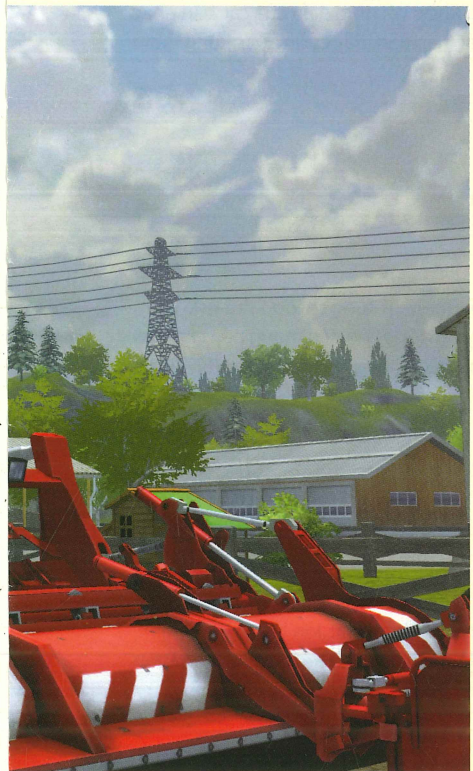
Farming Simulator 2013 (FS2013) là phiên bản mới nhất của loạt trò chơi mô phỏng xây dựng nông trại dài hơi của hãng phát triển game GIANTS. Tất nhiên là với một game mô phỏng nông trại hiện đại, việc "đồng áng" không chỉ đơn thuần là vung vãi hạt giống, tưới nước rồi chờ thu hoạch như trong các game nông trại theo dạng đơn giản như Harvest Moon. Để có một mùa thu hoạch bội thu, bạn phải tính toán kỹ việc sử dụng các loại phương tiện cơ giới, mua sắm các nguyên vật liệu, nhiên liệu, và lao động một cách cật lực trên tất cả các công đoạn trồng trọt.

Để có được những hạt lúa mì mơn mởn, bạn phải cày bừa cẩn thận, gieo xạ, bón phân hợp lý, phun thuốc trừ sâu, gặt tuốt lúa, và nén rạ thành các bó lớn để làm thức ăn gia súc… tất cả các công đoạn đều tiêu tốn một lượng nhiên liệu để vận hành máy móc, các chi phí vật tư liên quan và nếu thu nhập do bán các sản phẩm không đủ bù đắp các chi phí đầu vào, nông trại của bạn sẽ lâm vào cảnh nợ nần và phá sản. Dĩ nhiên, "game over"!

Bên cạnh đó, những hoạt động khác như chăn nuôi gia cầm, gia súc cũng đem lại những mức lợi nhuận nhất định nếu người chơi biết vun vén khéo léo những nguồn lực hạn chế của mình. Hàng loạt những hoạt động không ngừng nghỉ của nông

trại sẽ khiến người chơi liên tục bận rộn trong suốt quá trình "làm giàu" từ ruộng đồng của mình. Đây là điểm sáng của game khi thiết kế các công đoạn sản xuất rất gần với thực tế, đem đến một trải nghiệm chân thật về công việc của các nông trại phương Tây hiện đại.

Các nhiệm vụ cũng luôn tồn tại những vấn đề bất ngờ cho bạn giải quyết từ dịch bệnh đến sâu bọ… tất cả đều làm cho công việc đồng áng trở nên thực tế và khó khăn hơn



rất nhiều. Tuy vậy, FS2013 vẫn thiếu vắng một hệ thống nhiệm vụ dài hạn hay một cốt truyện xuyên suốt để dẫn dắt mạch chơi mà chỉ đơn thuần "ném" bạn vào một bản đồ, thậm chí không thèm tích hợp các hướng dẫn vận hành vào giao diện.

Cơ chế đồ họa của game là một điểm trừ bởi nó tỏ ra quá cũ kỹ, kém hấp dẫn, thiếu các tính năng đồ họa tiên tiến của các game vài năm trở lại đây. Mặc dù vậy, cơ chế mô phỏng vật lý của FS2013 được thể hiện khá tốt, đem đến những trải nghiệm chân thực cho người chơi khi thao tác với các loại máy móc nông cụ cần có cho một game mô phỏng thực tế. Chẳng hạn như bạn phải gắn đối trọng nặng vào phía trước máy kéo trước khi gắn lưỡi cày vào máy vì nếu không, xe sẽ "chổng vó" lên trời, không thể di chuyển được. Hay khi vào số, nhấn bàn đạp, vòng tua máy sẽ tăng dần và cỗ máy nặng nề bắt đầu tăng tốc và tạo ra quán tính lớn khi phải đạp phanh… những yếu tố này làm cho người chơi phải… mướt mồ hôi để có thể điều khiển cỗ máy bất kham cày xong một thửa ruộng màu mỡ ngay hàng thẳng lối.

Âm thanh mô phỏng của game tuy khá sống động nhưng có phần hơi nhàm chán khi phải "gắn mình" trên ghế thời gian dài. Hầu hết thời gian, bạn chỉ nghe thấy những âm thanh bình dị của một vùng nông thôn như tiếng gà gáy sáng, bò rống, tiếng các máy nông cụ chạy đều đều mà thiếu những bản nhạc nền có chất lượng cao.

Có thể nói Farming Simulator 2013 là một game chơi được, chỉ phù hợp cho những fan của thể loại giả lập mô phỏng hơn là cho những người thích sự đơn giản, bởi nó không tỏ ra hấp dẫn ngay từ cái nhìn đầu tiên, lại đòi hỏi quá nhiều sự tỉ mỉ và công sức trong suốt quá trình chơi.

TRƯỜNG THANH

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	60%
ÂM THANH	60%
CỐT TRUYỆN	50%
CẢM NHẬN	70%
CÁCH CHƠI	70%

6,3

Năm 2012 tiếp tục là một năm bùng nổ của smartphone và tablet. Ngoài sự ra đời của hàng loạt các thiết bị mới mạnh mẽ hơn về hiệu suất lẫn tính năng, kho ứng dụng cho các thiết bị thông minh này cũng từng ngày mở rộng một cách cực kì nhanh chóng. Năm 2012 qua đi cũng chính là thời điểm để tổng kết lại chặng đường phát triển của ứng dụng nói chung và các sản phẩm game, giải trí nói riêng. TGG từ nhiều nguồn đã chọn lọc ra danh sách 10 tựa game được yêu thích nhất trong năm dành cho hệ máy iOS. 10 tựa game này có những cái tên rất quen thuộc, nhưng cũng có những gương mặt chỉ mới xuất hiện không lâu đã tạo được sức hút rất lớn, được rất nhiều người dùng đón nhận và dĩ nhiên thứ hạng của chúng cũng sẽ khiến không ít người bất ngờ.

TÍ CẬN

01 Bastion

Phát triển & phát hành: **Warner Bros**

Thể loại: **Hành động Nhập vai**

Xuất hiện mới hơn 1 năm nhưng Bastion là một trong những tựa game làm thay đổi hoàn toàn nhận định về game trên mobile. Những gì mà người chơi chứng kiến trên iPad hoàn toàn không có gì khác biệt so với trên PC hay những hệ thống console mạnh mẽ khác. Người chơi có thể trải nghiệm lối chơi, đồ họa, âm thanh một cách đầy đủ nhất thông qua những thao tác vuốt chạm nhẹ nhàng trên màn hình. Nhận được rất nhiều đánh giá cao từ người dùng lẫn các nhà đánh giá game chuyên nghiệp, Bastion hoàn toàn xứng đáng là đại diện dẫn đầu danh sách game được yêu thích nhất trên hệ iOS năm 2012.

94

02 Punch Quest

Phát triển & phát hành: **Rocketcat Games**

Thể loại: **Hành động**

Giống như mọi tựa game khác của RocketCat, mục tiêu chính của Punch Quest là nhằm giải quyết nhu cầu giải trí thuần túy của người dùng. Cơ chế điều khiển đơn giản và nội dung không quá phức tạp nên bạn sẽ không phải suy nghĩ quá nhiều để có thể có những giờ phút vui nhộn cùng Punch Quest. Người dùng "sủng ái" Punch Quest không phải ở đồ họa hay âm thanh mà chính là những tràng cười bình dị, thoải mái game mang lại cho họ sau những giờ làm việc căng thẳng.

93

03 Beat Sneak Bandit (BSB)

Phát triển & phát hành: **Simogo**

Thể loại: **Giải đố, âm nhạc**

Lấy cảm hứng từ các game âm nhạc khác, BSB thích hợp cho mọi đối tượng người dùng, không phân biệt tuổi tác hay giới tính. Mấu chốt để giải quyết những thách đố của BSB là bạn phải di chuyển hợp lý và trùng khớp với nhịp điệu của các bạn nhạc trong màn chơi. Có thể nói BSB là một tác phẩm nghệ thuật thu nhỏ thực sự, nó rất đẹp mắt, hấp dẫn, đầy cuốn hút nhưng quan trọng nhất nó rất vui và sảng khoái.

92

04 Mikey Shorts (MS)

Phát triển & phát hành: **BeaverTap Games**

Thể loại: **Platformer**

Thoạt nhìn, MS trông chẳng khác với trò chơi "hái nấm" ngày trước là bao, nhưng gì bạn phải làm cũng chỉ đơn thuần là chạy, nhảy và lấy càng nhiều đồng vàng càng tốt. 2 chế độ chơi theo cốt truyệt và giải quyết các câu đố sẽ liên tiếp mang đến cho bạn nhiều bất ngờ lý thú. Sẽ là khập khiễng nếu so sánh MS với những tựa game 3D đỉnh cao khác nhưng nó hoàn toàn đủ sức để đại diện cho thể loại platform trong danh sách này.

91

05 Reckless Racing 2 (RR2)

Phát triển & phát hành: **Polarbit**

Thể loại: **Đua xe**

Không sở hữu đồ họa 3D bóng bẩy, cũng chẳng phải những vòng đua cháy bỏng như những hit lớn Need For Speed, Asphalt, Real Racing… Ấy vậy mà RR2 lại được đông đảo người dùng tin tưởng bình chọn là tựa game đua xe hay nhất năm trên

iOS. Nếu bạn là người yêu thích những cú lết bánh đầy hấp lực và khói bụi thì không thể bỏ qua RR2. So với phiên bản gốc phát hành năm 2012, RR2 đã có một bước tiến dài cả về chất lượng lẫn số lượng.

90

06 The World Ends with You: Solo Remix (SR)

Phát triển & phát hành: **Square Enix**

Thể loại: **Hành động, nhập vai**

Đây là phiên bản port sang iOS của tựa game nhập vai kinh điển cùng tên trên hệ máy Nintendo đình đám vào năm 2008. Hầu như mọi thứ đều được giữ nguyên ngoại trừ một số bổ sung nhỏ về nhạc nền, cải tiến về cơ chế điều khiển và đồ họa. So với những seri dài hơi như Final Fantasy thì SR ngắn gọn và súc tích hơn. Một game nhập vai rất có chiều sâu và chất lượng của nó phần nào phản ánh thông qua mức giá khá chua cho cả 2 phiên bản iphone (350.000) và ipad (400.000).

90

07 Fifa Soccer 13 (FF)

Phát triển & phát hành: **EA Sports**

Thể loại: **Bóng đá**

Công thức truyền thống của EA là sửa chữa các khuyết điểm của phiên bản cũ ở một mức độ thấp nhất định, sau đó bù vào khiếm khuyết đó bằng một loạt các tính năng mới và dần dần loại bỏ dư thừa bằng các bản vá đồ sộ. Tuy vậy, công thức "ăn chắc mặc bền" đó hiện vẫn thành công đối với FF. Phiên bản 13 vừa phát hành vào tháng 11/2012 đem đến hàng loạt điểm mới hấp dẫn hơn trên cả iPhone và iPad. Nếu nhắc đến bóng đá trên smartphone, hẳn FF là cái tên đầu tiên hiện lên trong đầu đại đa số fan hâm mộ.

89

08 The Last Express (TLE)

Phát triển & phát hành: **DotEmu**

Thể loại: **Phiêu lưu**

Bất cứ ai đã từng yêu mến Jordan Mechner - người tạo ra Prince of Persia đình đám - thì chắc chắn không thể bỏ qua tựa game phiêu lưu đã giành rất nhiều giải thưởng danh giá này. TLE nói về con tàu Orient nổi tiếng với những câu chuyện kì bí xảy ra vào đầu thập niên 90. Chính bạn sẽ là người khám phá ra bí ẩn kinh hoàng ẩn chứa đằng sau những chuyến tàu đêm đó. Mặc dù TLE không phải là một bản chuyển thể hoàn chỉnh, nhưng bạn vẫn có thể cảm nhận đầy đủ nhất cái thần của cốt truyện gốc. Một cố gắng rất đáng ghi nhận của nhà phát triển.

89

09 Fieldrunners 2 (FR2)

Phát triển & phát hành: **Subatomic Studios**

Thể loại: **Chiến thuật**

Cải tiến mạnh mẽ về đồ họa cũng như lối chơi so với phiên bản đầu tiên, FR2 được ưu ái vinh danh là đại diện cho dòng game chiến thuật trên iOS trong danh sách này. Có thể nói FR là một trong những công thần góp sức nhiều nhất đem đến thời đại hoàng kim cho thủ loại thủ thành. Nội dung của game và cách dẫn dắt người chơi không có gì đáng phàn nàn, nhưng nếu FR2 không quá lạm dụng việc bán vật phẩm trong game (In-app purchased) thì chắc có lẽ nó sẽ còn nhận được nhiều phản hồi tích cực hơn nữa từ phía người chơi.

88

10 AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! (Force = Mass x Acceleration)

Phát triển & phát hành: **Dejobaan Games**

Thể loại: **Hành động**

Ấn tượng đầu tiên về tựa game này là cái tên quá dài và kì quặc. Nhưng khi vào game thì bạn sẽ không khỏi choáng ngợp bởi hình ảnh tươi đẹp và cách chơi vui nhộn của nó. Được phát triển bởi một nhóm nhỏ và chỉ là chuyển thể từ PC nhưng sức hấp dẫn của game một lần nữa khẳng định sức mạnh tiềm tàng và phá cách của cộng đồng phát triển game độc lập. Đồ họa 3D sắc nét cùng hiệu ứng ánh sáng tuyệt vời là 2 nhân tố quan trọng quyết định thành công đáng khâm phục của tập thể studio Dejobaan.

88

NHỮNG TỰA GAME iOS HAY NHẤT 2012

NEED FOR SPEED: MOST WANTED iOS

LỆNH TRUY NÃ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Trò chơi là minh chứng hùng hồn cho việc thay đổi chóng mặt, phát triển và trưởng thành của game trên smartphone.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Đua xe

PHÁT TRIỂN
Firemonkeys Studios

PHÁT HÀNH
EA Mobile

NGÀY PHÁT HÀNH
31/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Iphone, Ipod Touch, Ipad với iOS 4.0 trở lên.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 50%

CẢM NHẬN 70%

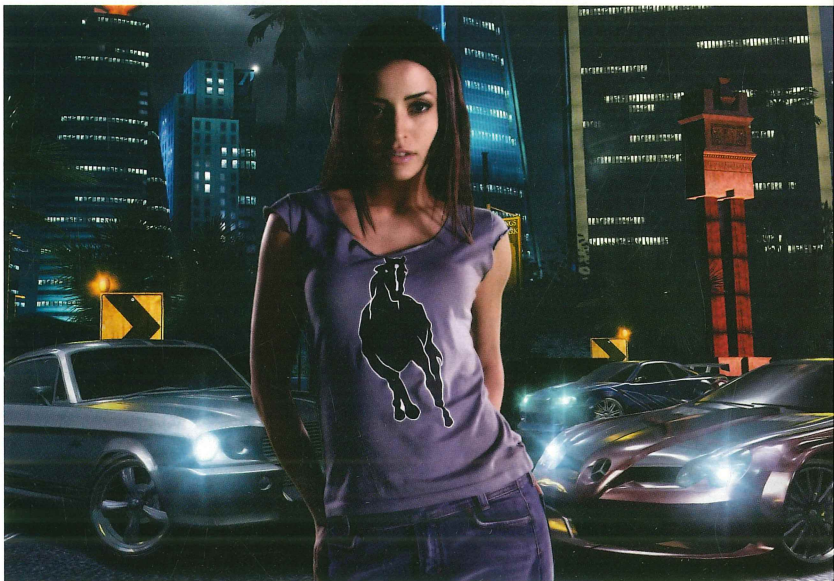
CÁCH CHƠI 70%

7,4

ĐỈNH CAO MỚI

Thông thường, nhắc đến loạt game Need For Speed (NFS) của EA, điều đầu tiên người chơi liên tưởng đến là những vòng đua nóng bỏng trong một thế giới mở với hàng loạt siêu xe bóng bẩy, hầm hố và hiện đại. Tuy nhiên yếu tố quan trọng nhất khiến người chơi muốn tiến sâu khai phá tựa game hay không lại chính là khâu đồ họa và âm thanh, nên bạn sẽ thấy màn dạo đầu của các tựa game NFS rất hoành tráng với nhiều hiệu ứng đẹp mắt. NFS: MW trên iOS cho ta một cái nhìn toàn cảnh về thực trạng hiện nay của trò chơi điện tử trên smartphone và máy tính bảng. Hầu hết hiệu ứng tuyệt vời của game tương phản tuyệt đối với hình ảnh xấu xí vốn thống trị làng game cho thiết bị di động mới vài năm trước đây. Nói cách khác, MW là một minh chứng hùng hồn cho việc thay đổi chóng mặt, phát triển và trưởng thành của game trên smartphone. Nhưng khi so sánh với các trò chơi được xây dựng và hoàn thiện chi li trên các nền tảng khác, MW cho thấy các nhà phát triển vẫn chưa xem di động là một nền tảng nghiêm túc như các máy chơi game chuyên dụng (console). Điều này thể hiện rõ nhất ở việc thay vì đầu tư cho một lối chơi chặt chẽ và hấp dẫn thì nhà phát triển lại quá chú trọng vào những thứ có thể nhanh chóng khiến người chơi móc hầu bao hơn.

Tương tự như người anh em console của mình, MW dẫn dắt người chơi đến tranh tài trên các cuộc đua đường phố giả tưởng, được thiết lập tại bờ Tây thành phố Fairhaven. Phiên bản cho iOS không cho phép một bản đồ mở nhưng các nội dung khác của trò chơi được giữ ở mức tốt nhất có thể. Có tổng cộng 10 đường đua khác nhau và các cuộc đua được tổ chức xuôi ngược vào các thời điểm khác nhau của ngày trên 10 cung đường này. Con số tuy ít ỏi nhưng tổ hợp đường đua được tạo ra tạm đủ để thỏa mãn cơn khát tốc độ của bạn. Xét trên phương diện kỹ thuật, đường đua và xe đua đều rất ấn tượng. Nhịp game diễn ra nhanh và mượt trên cả iPhone và iPad, nhưng bạn sẽ có một trải nghiệm toàn diện hơn nếu bạn sở



hữu một chiếc iPad thế hệ thứ 3 hoặc 4 giúp khai thác tối đa hiệu năng đồ họa của máy. Nếu xét về nội dung, toàn bộ các vòng chơi có vẻ hơi thiếu sức sống; tại một thành phố sầm uất như Fairhaven nhưng đường phố lại vắng vẻ một cách lạ lùng nên bạn sẽ không gặp phải quá nhiều khó khăn cũng như thách thức trong các cuộc đua.

ĐẦY THỬ THÁCH

Dù MW không thuộc thể loại mô phỏng nhưng đội ngũ phát triển Firemonkeys đã cố gắng xoay sở để tất cả xe cộ trong game có một cảm giác lái chân thực nhất, mọi sai sót trong lúc điều khiển đều mang hậu quả và tình trạng hỏng hóc được mô tả sống động thông qua chỉ số hư hại và hình ảnh móp méo của vỏ xe. Người chơi điều khiển xe của mình dựa trên cảm biến gia tốc, chạm nhẹ vào phía bên phải màn hình sẽ kích hoạt hiệu ứng drift và bên trái là phanh hãm tốc độ. Hệ thống điều khiển tương đối phức tạp và cần phải có thời gian làm quen, nhưng một khi đã thích nghi thì trải nghiệm có được là tuyệt vời. Vượt mặt hai chiếc xe lười nhác chạy phía trước thông qua một khoảng trống nhỏ xíu, ngay sau đó kích hoạt Nitro Boost và drift qua một khoảng đường vòng cung… trên nền nhạc rock mãnh liệt cho cảm giác rất hoang dã và phấn khích.

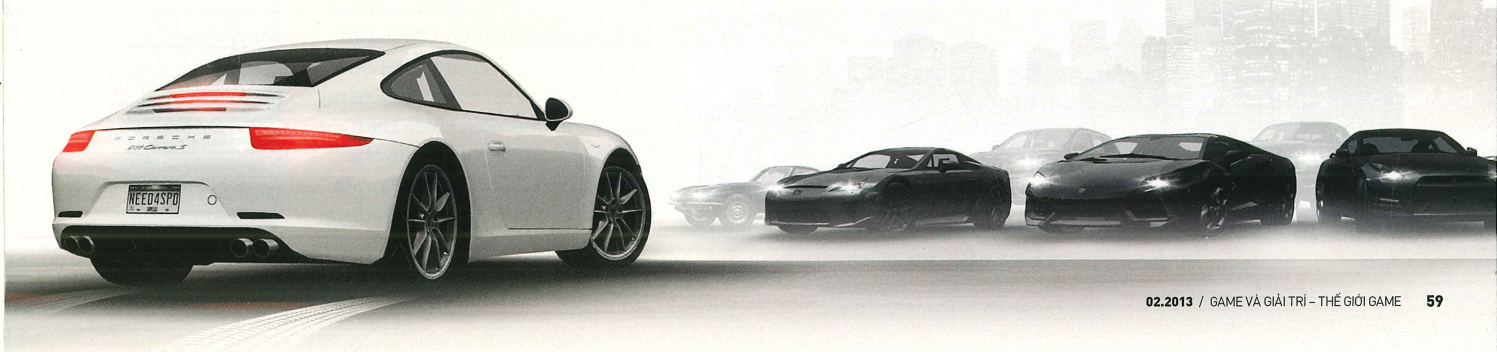
MW có một khuyết điểm rất khó chịu, nhiều màn chơi về sau của game có độ khó hơi quá đáng, đặc biệt là các vòng đua Hot Ride. Chúng đòi hỏi người chơi phải về đích trong một khoảng thời gian cho trước và thời gian sẽ bị trừ đi nếu bạn đụng vào tường hay vật cản. Tuy nhiên bạn sẽ phải có một kĩ năng đua hoàn hảo, không phạm hơn 3 sai sót mới có thể về đích với các loại xe mặc định mà game cung cấp. Đến đây, bạn sẽ thấy MW liên tục đưa ra nhiều gợi ý rằng bạn có thể vượt qua các trở ngại khó nhằn đó bằng cách dùng tiền để mua các loại xe xịn hơn, phụ kiện cao cấp hơn để nâng cấp động cơ, lượng nitro boost… với giá hữu nghị thấp nhất từ 60000 đồng và cao nhất lên đến 500000 đồng. Điều đáng nói là thể loại "vắt sữa" này thường chỉ gặp với những game có giá 0,99$ (20000) chứ không phải với một game có giá cao 6,99$ (140000) như MW.

Nhìn chung, MW là một trò chơi cùng lúc mang đến cho bạn hai cảm giác hoàn toàn trái chiều: vừa thú vị nhưng cũng rất khó chịu. Đồ họa của game rất tuyệt, sắc nét từ đường đua, hệ thống menu cho đến những chiếc siêu xe với vẻ đẹp khó cưỡng. Bạn sẽ không có gì để phàn nàn về mặt nghe nhìn vì đây là thế mạnh vốn có của seri NFS. Tuy nhiên nội dung game lại không có gì quá nổi bật so với những sản phẩm trước trong cùng seri chứ chưa bàn tới những đối thủ nặng kí như Asphalt, Real Racing. Cái giá 6,99$ của trò chơi rõ ràng là một lựa chọn không tồi, nhưng bạn sẽ phải chi gấp nhiều lần hơn thế để có trải nghiệm tốt hơn.

TÍ CẬN

» Đồ họa và âm thanh đáng khen.
» Số lượng siêu xe nhiều, cảm nhận tốc độ thỏa mãn.

» Các màn chơi đơn điệu.
» Hầu như tất cả những thứ hay ho đều phải trả tiền để sử dụng.



BORDERLANDS LEGENDS HD iOS

BỘ TỨ HUYỀN THOẠI

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
2K Games

PHÁT HÀNH
2K Games

NGÀY PHÁT HÀNH
31/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Iphone, Ipod Touch, Ipad với iOS 5.1 trở lên.**

Borderlands là trò chơi hành động bắn súng nổi tiếng của hãng 2K Games, phiên bản đầu tiên của nó được phát hành rộng rãi trên tất cả các hệ máy phổ biến như PC, XBOX 360 và PS3 vào cuối năm 2009. Phong cách đồ họa độc đáo cùng lối chơi sôi động đã khiến Borderlands trở thành một trong những tựa game được người chơi yêu thích nhất bên cạnh những tên tuổi lớn như Call Of Duty hay BattleField. Giữa bối cảnh phần mới nhất Borderlands 2 vừa ra mắt, 2K Games đã tiếp tục làm fan hâm mộ thêm cuồng nhiệt khi phát hành phiên bản Borderlands Legends (BL) dành cho hệ máy smartphone với những cải tiến đặc trưng dành riêng cho nền tảng đang "hot" này.

Trong khi phiên bản PC và console của trò chơi Borderlands được mô tả như một sự lai ghép hài hòa giữa thể loại bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) và nhập vai (RPG) thì BL lại mang đến 1 góc nhìn hoàn toàn khác cho game thủ: góc nhìn chiến thuật. Trò chơi vẫn sử dụng bộ tứ nhân vật nổi tiếng từ loạt game Borderlands kinh điển, nhưng giờ đây người chơi sẽ được điều khiển chúng thông qua góc nhìn từ trên xuống đặc trưng của thể loại chiến thuật thời gian thực.

Trong game, người chơi chỉ việc đơn giản nhấp và kéo ngón tay trên màn hình để di chuyển Brick, Lilith, Mordecai hay Roland xung quanh môi trường theo dạng phòng đấu (arena). Các nhân vật sẽ tự động bắn vào mọi mục tiêu, quái vật hay bọn cướp đường tiến vào tầm tấn công của họ. Mỗi nhân vật sẽ có thể mở khóa ba kỹ năng đặc biệt, được sử dụng bằng cách nhấp vào biểu tượng ở góc phải màn hình. Mấu chốt của màn chơi nằm ở cách bạn bố trí nhân vật ở những điểm thích hợp nhất sao cho chúng phát huy được tối đa vai trò của mình. Chẳng hạn bạn sẽ phải điều khiển Lilith càn về phía trước, mở đường cho nhóm vì bản chất của Lilith là một tanker, đồng thời sử dụng Mordecai

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 50%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 70%

7,4

» Đồ họa sắc nét, đẹp mắt.
» Cây kĩ năng và vật dụng mở khóa phong phú.

» Cơ chế điều khiển còn nhiều bất tiện.
» Nhân vật phản ứng còn chậm, không ổn định với mệnh lệnh từ phía người dùng.

ở những góc rộng phía sau đội hình để tung ra những cú bắn tỉa hiểm hóc.

Ý tưởng về lối chơi của BL không tệ, nhưng cách hiện thực nó còn khá nhiều bất cập. Không may là tuyến nhân vật rất thường bỏ qua những mệnh lệnh đơn giản, hay thậm chí bị rối loạn. Cả bốn nhân vật đều gặp khó khăn tìm đường đi qua các góc hẹp, khiến người chơi phải dùng lệnh di chuyển lặp đi lặp lại với cự ly cực ngắn. Đôi khi bạn sẽ tốn khá nhiều thời gian để điều khiển các nhân vật bọc lót hoặc hỗ trợ lẫn nhau về thể lực, vũ khí chỉ vì cơ chế vuốt chạm trên màn hình không nhanh nhạy như mong muốn. Tệ hơn là phạm vi tấn công của nhóm cũng có vấn đề vì không ít lần đối thủ tiến đến gần nơi bạn đóng quân nhưng các thành viên trong nhóm lại… quên mất việc tấn công và đợi chờ sự can thiệp của bạn. Hệ thống điều khiển thông qua màn hình cảm ứng có ưu điểm của nó, chạm và kéo để di chuyển và tấn công luôn khiến cho việc điều khiển nhân vật trở nên dễ dàng hơn, đặc biệt là khả năng thao tác với nhiều nhân vật cùng lúc. Nhưng nó cũng có khuyết điểm đáng kể khi nhân vật và đối thủ ở quá gần nhau, việc chọn chính xác nhân vật hay đối thủ là rất khó khăn.

Điểm sáng của BL nằm ở sự vui nhộn kết hợp với lối chơi lồng ghép tính chiến thuật và hành động. Thật tuyệt vời khi trang bị cho Brick một khẩu shotgun đi kèm với chất nổ và xem hỏa lực xé vụn đội hình của đối phương. Theo cảm nhận cá nhân của người viết thì những pha bắn tỉa của Mordecai là hấp dẫn nhất về cả uy lực lẫn khoảng cách. Quan sát đối thủ ngã xuống sau mỗi phát đạn từ họng súng Mordecai luôn mang đến một cảm giác hấp dẫn kì lạ. Mọi thành viên của đội đều có một điểm mạnh được quân bình và tính toán kỹ lưỡng nên theo đó trò chơi cung cấp rất nhiều lựa chọn trang bị thông qua cây công nghệ và hệ thống vật dụng cho nhóm. Cây công nghệ cho phép người chơi tùy nghi thêm điểm vào các kỹ năng cần thiết trong quá trình tích lũy điểm kinh nghiệm. Thách thức ở đây không nằm ở số lượng kĩ năng được nâng cấp mà đơn giản phụ thuộc vào việc bạn có chọn đúng kĩ năng cần thiết cho màn chơi kế không mà thôi.

Trò chơi không có cốt truyện rõ ràng. Mọi màn chơi là một tổ hợp ngẫu nhiên địa hình và đối phương tùy thuộc vào đội quân bạn đang có. Mặc dầu có những giây phút thú vị nhưng hệ thống này khiến cho trò chơi cuối cùng mang lại một cảm giác vô nghĩa khi mọi thứ cứ lặp đi lặp lại mà không đề ra một mục tiêu nhất định nào cả. Có một gợi ý nho nhỏ dành cho người chơi rằng hãy tiết kiệm và tận dụng thật tốt lượng tiền bạn kiếm được. Nguyên nhân là mọi vật dụng trong game đều được trao đổi thông qua "máy bán hàng tự động" Marcus Kincaid. Hàng hóa được rao bán ngẫu nhiên và bạn cần có sự chuẩn bị để chớp kịp thời cơ mỗi khi bắt gặp một món đồ hiếm hoặc một khẩu súng thuộc hàng "khủng".

Nhìn chung BL có ý tưởng hay nhưng lại bị lu mờ bởi chính lối chơi quá sức đơn điệu của nó. Mặc dù vẫn tận dụng được các yếu tố đã góp phần mang lại thành công cho loạt game Borderlands nhưng việc biến chất BL thành một game chiến thuật với cơ chế chơi chưa được mạch lạc cho lắm không phải là một lựa chọn đúng đắn từ 2K Games. Tuy vẫn có một số đặc tính mới thú vị nhưng nếu BL là một bản port FPS có hạn chế từ Borderlands, có lẽ nó sẽ được đón nhận tích cực hơn.

TÍ CẬN

NHỮNG TỰA GAME ANDROID

01 The Bard's Tale (TBT)

Phát triển & phát hành: **inXile entertainment**

Thể loại: **Nhập vai / Yêu cầu: Android 2.3+**

TBT là tựa game thuộc thể loại nhập vai pha lẫn hành động, được chuyển thể từ tựa game cùng tên phát hành cho hệ máy PS2 năm 2004. Đây được đánh giá là một trong những tựa game 3D đặc sắc nhất trên nền tảng Android hiện nay. Lối chơi không có gì khác biệt ngoài việc nó được trang bị hệ thống nút điều khiển cảm ứng. Nhìn chung TBT có chất lượng tốt nhưng bạn sẽ cần hơn 3.5GB trống để có thể chứa phiên bản HD cùng một số cập nhật mới nhất về dữ liệu của game.

95

02 Desert Stormfront (DS)

Phát triển & phát hành: **Noble Master Games**

Thể loại: **Chiến thuật / Yêu cầu: Android 2.0+**

Nếu bạn đang mong chờ một tựa game chiến thuật đúng nghĩa trên Android thì DS là một lựa chọn sáng giá. Game là sự kết hợp giữa lối chơi của seri Command & Conquer và hiệu ứng nghe nhìn của Age of Empire. 30 chiến dịch lớn nhỏ, các đơn vị lính phong phú, hỗ trợ chơi coop qua LAN hoặc mạng Internet chính là những đặc tính hấp dẫn mà DS cống hiến cho người chơi.

92

03 Subway Surfers (SS)

Phát triển & phát hành: **Kiloo Games**

Thể loại: **Hành động / Yêu cầu: Android 2.3.3+**

SS thu hút người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên bởi đồ họa dễ thương và đầy màu sắc. Lối chơi của SS cũng khá đơn giản với công thức runner tương tự như tựa game Temple Run, bạn sẽ phải điều khiển các nhân vật trong game chạy nhảy khắp nơi từ đường phố cho đến đường ray xe lửa để thu nhặt các đồng xu để tích điểm. Tốc độ và sự hài hước là 2 nhân tố chính làm nên sự hấp dẫn của SS.

89

04 Beastie Bay (BB)

Phát triển & phát hành: **Kairosoft Co.,Ltd**

Thể loại: **Mô phỏng / Yêu cầu: Android 2.2+**

Fan của seri Pokemon sẽ rất thích tựa game này. Bạn sẽ phải từng bước xây dựng nên vương quốc của riêng mình thông qua những công việc quen thuộc của thể loại mô phỏng như xây nhà, thu thập tài nguyên, nuôi thú và huấn luyện chúng để chúng có thể đứng ra chiến đấu bảo vệ thành quả của bạn trước sự tấn công của kẻ địch. Đồ họa trong BB đơn giản và ngộ nghĩnh sẽ nhanh chóng tạo được thiện cảm với bạn.

85

05 INDESTRUCTIBLE

Phát triển & phát hành: **Glu Mobile**

Thể loại: **Hành động / Yêu cầu: Android 2.1+**

Lại thêm một đại diện khác đến từ cộng đồng phát triển game Hàn Quốc. Indestrucible khiến người chơi liên tưởng đến tựa game Twist Metal trên hệ máy PC khi mô phỏng sống động các pha đua xe bắn súng gay cấn. Điểm nhấn của game chính là đồ họa tuyệt đẹp với hiệu ứng ánh sáng, cháy nổ hoành tráng. Ngoài ra bạn còn có thể thoải mái tranh tài với bạn bè thông qua chế độ chơi mạng hỗ trợ đến 4 người chơi cùng lúc.

85

06 Velocispider Zero (VZ)

Phát triển & phát hành: **Noodlecake Studios Inc**

Thể loại: **Hành động / Yêu cầu: Android 2.2**

Nếu bạn đã từng chơi qua tựa game "bắn ruồi" trên hệ snes, bạn sẽ dễ dàng hình dung ra lối chơi của VZ. Không có gì nhiều để bình luận về chất lượng của VZ khi nó thiên hẳn về nhu cầu giải trí nhẹ nhàng và thuần túy. Sự thú vị nằm ở cách nhà phát triển thiết kế màn chơi cùng hàng loạt các vật dụng hỗ trợ vui nhộn.

84

07 Drift Mania Championship 2 (DMC)

Phát triển & phát hành: **Ratrod Studio Inc.**

Thể loại: **Đua xe / Yêu cầu: Android 2.2+**

Là phiên bản tiếp theo của tựa game cùng tên từng rất thành công trên cả iOS và Android, DMC2 lại tiếp tục mang đến cho người chơi những vòng đua nóng bỏng với rất nhiều các loại xe mới nhanh hơn, hầm hố hơn. Hệ thống archievement đem lại nhiều thách thức để bạn chinh phục nhưng nét hấp dẫn nhất của DMC2 sau cùng vẫn là các pha lết bánh đầy ngoạn mục qua các khúc cua hiểm hóc.

83

08 Fort Courage (FC)

Phát triển & phát hành: **Human Head Studios**

Thể loại: **Chiến thuật / Yêu cầu: Android 2.2+**

Thuộc thể loại thủ thành nhưng FC có một chút cải tiến về lối chơi. Bạn không phải xây dựng một tòa tháp trụ nào cả, thay vào đó bạn sẽ điều khiển 2 chú nhóc trong game tận dụng mọi thứ vũ khí sẵn có để bảo vệ pháo đài tưởng tượng của chúng. Kẻ địch của bạn là đủ thứ loại zombie, khủng long, robot… được thiết kế 3D khá đẹp mắt. Tuy có lối chơi hấp dẫn nhưng bạn chỉ có thể trải nghiệm game đầy đủ nhất với các thiết bị chạy chip Tegra của NVIDIA.

83

09 PAC-MAN Kart Rally (PMKR)

Phát triển & phát hành: **Namco Networks**

Thể loại: **Đua xe / Yêu cầu: Android 2.1+**

Bất cứ ai yêu mến loạt game Mario Kart (MK) của Nintendo sẽ không thể bỏ qua tựa game PMKR dành hệ máy Android. Game hỗ trợ gần như đầy đủ tất cả những đặc tính thú vị mà MK từng sở hữu. Đồ họa của PMKR hơi thô nhưng vẫn mang nét ngộ nghĩnh rất riêng. Tuy chỉ hạn chế phần chơi mạng qua Wifi nhưng game vẫn rất vui nhộn với các màn so kè tốc độ và chơi xỏ nhau bằng những vật dụng hỗ trợ kì quái.

82

10 Nightmarium

Phát triển & phát hành: **Game Garden™**

Thể loại: **Hành động Giải đố / Yêu cầu: Android 2.1+**

Nightmarium là sản phẩm được ưu ái dành riêng cho phái nữ với lối chơi thân thiện, dễ nắm bắt. Người chơi có nhiệm vụ ngăn chặn lũ quái vật đang muốn phá hỏng giấc ngủ của cô bé trong game. Càng về sau, bạn sẽ nhận được càng nhiều vật dụng hỗ trợ để đối phó với những kẻ địch hung hãn hơn. Lối chơi có phần tuyến tính nhưng bù lại nó hoàn toàn miễn phí và phần nghe nhìn thực sự cuốn hút.

82

HOÀNG TUẤN

HAY NHẤT 2012

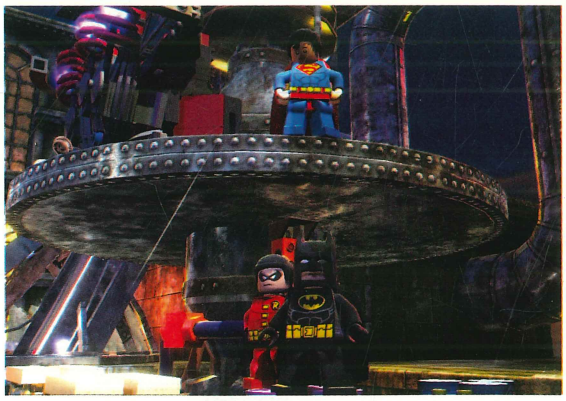
Wii™

NHỮNG TRÒ CHƠI HỆ Wii & Wii U HAY NHẤT 2012

Xenoblade Chronicles

Phát triển: Monolith Soft - Phát hành: Nintendo
Thể loại: Nhập vai - Ngày phát hành: 19/8/2012

Hàng ngàn năm đã trôi qua từ sau cuộc chiến giữa hai vị thần khổng lồ Bionis và Mechonis, thân xác họ đã hình thành nên thế giới. Câu chuyện bắt đầu tại Colony 9, vùng đất đang phải chống trả quyết liệt trước sự xâm lăng của binh đoàn robot Mechon, cậu bé 19 tuổi Shulk, nhân vật chính của trò chơi nhận được thanh kiếm Monado huyền thoại của Bionis. Cùng với Reyn, Fiora và những người bạn khác, Shulk lên đường tìm lại hòa bình cho vùng đất, ngăn chặn âm mưu đen tối của bè lũ Mechon hung bạo.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

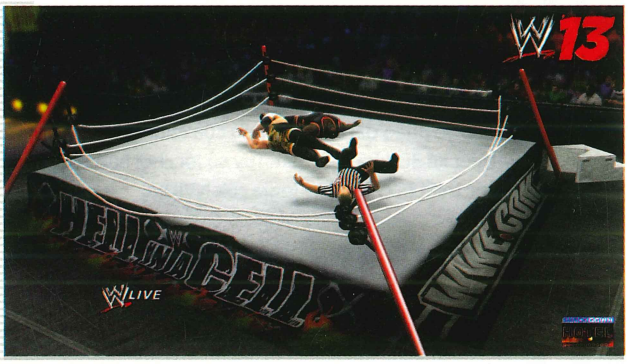
Phát triển: Traveller's Tales - Phát hành: Warner Bros. Interactive
Thể loại: Hành động - Ngày phát hành: 19/06/2012

Ngoài bộ đôi Batman và Robin, các siêu anh hùng nổi tiếng khác từ thế giới truyện tranh DC như Superman, Wonder Woman và Green Lantern đều cùng hợp tác để cứu thành phố Gotham khỏi sự hủy diệt dưới bàn tay những tên tội phạm khét tiếng như Lex Luthor và Joker. Với hình ảnh phong cách LEGO hài hước, người chơi có được những trải nghiệm vừa mới lạ vừa quen thuộc khi điều khiển biệt đội các siêu anh hùng này.

WWE '13

Phát triển: Yuke's Media Creations - Phát hành: THQ
Thể loại: Thể thao - Ngày phát hành: 30/10/2012

Phiên bản mới của loạt game đô vật nổi tiếng trở lại với những cải tiến đáng kể. Chế độ chơi Universe trong WWE 13 cho phép game thủ tự viết nên câu chuyện về huyền thoại đô vật của riêng mình, bằng cách tùy chỉnh các màn trình diễn và những quyết định trong lúc dẫn truyện trước các trận đấu. WWE' 13 có hơn 200 cốt truyện và phim cắt cảnh mới bên cạnh nhiều nội dung bất ngờ cũng như những đấu sĩ bí mật cho phép game thủ mở khoá.



The Amazing Spider-Man

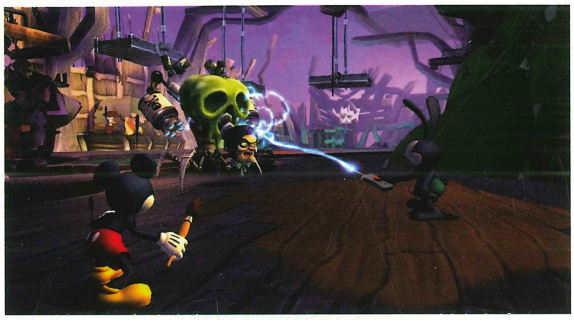
Phát triển: Beenox - Phát hành: Activision
Thể loại: Hành động - Ngày phát hành: 26/06/2012

Được thực hiện theo bộ phim mới của Columbia Pictures, The Amazing Spider-Man đem lại cho người chơi những trải nghiệm mới lạ và hấp dẫn. Đầu tiên là khả năng di chuyển tự do bằng tơ nhện, băng qua các tòa nhà cao tầng của thành phố New York với tốc độ chóng mặt hay treo mình trên trần nhà để quan sát. Bên cạnh đó là những cuộc giao chiến với các tên côn đồ cũng như đối đầu với những đối thủ nguy hiểm nhất từ trước đến nay của Spider-Man.

The Last Story

Phát triển: Mistwalker - Phát hành: Mistwalker
Thể loại: Nhập vai - Ngày phát hành: 24/2/2012

Cốt truyện trong The Last Story kể về một nhóm lính đánh thuê gồm 6 con người trẻ tuổi đều có chung ước mơ trở thành "Hiệp sĩ" (Knight). Họ được dẫn dắt bởi Zael, cùng người bạn thân nhất của anh, Dagran. Cùng với nhau, cả bọn tiến đến Lazulis Island, một hòn đảo và cũng là một đầu mối giao thương sầm uất. Trên hành trình phiêu lưu này, Zael vô tình sở hữu được sức mạnh của The Outsider, mang một năng lực bí ẩn.

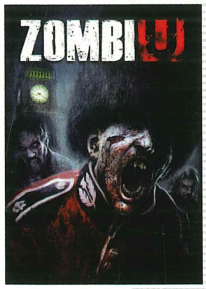


Epic Mickey 2: The Power of Two

Phát triển: Junction Point Studios, Heavy Iron Studios
Phát hành: Disney Interactive Studios - Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 18/09/2012

Trong Epic Mickey 2: The Power of Two, bên cạnh chú chuột huyền thoại Mickey, game thủ còn được điều khiển chú thỏ may mắn Oswald, nhân vật hoạt hình đầu tiên của Disney. Bằng khả năng đặc biệt của 2 nhân vật: Mickey với cây cọ vẽ thần kỳ và Oswald với chiếc Remote điều khiển dòng điện, người chơi có dịp khám phá thế giới Wasteland, nơi tập hợp tất cả các nhân vật hoạt hình bị lãng quên trong suốt 80 năm của Disney.

Wii U™



ZombiU

Phát triển: Ubisoft - Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Hành động - Ngày phát hành: 20/11/2012

Lấy bối cảnh đại dịch thây ma tràn lan khắp thành phố nhộn nhịp London, game thủ sẽ vào vai một người may mắn sống sót. Trò chơi được thiết kế để tương tác với tay cầm Wii U, thiết bị được mô tả như một "vũ khí sống còn" của game thủ. Người chơi sẽ trải nghiệm cảm giác hồi hợp và rùng rợn với cách chơi góc nhìn người thứ nhất, kết hợp với giải đố trên màn hình cảm ứng của tay cầm Wii U.

New Super Mario Bros. U

Phát triển: Nintendo - Phát hành: Nintendo
Thể loại: Hành động - Ngày phát hành: 18/11/2012

Là một trong những tựa game độc quyền cho hệ máy Wii U do Nintendo phát triển, New Super Mario Bros. U trở thành phiên bản thứ 13 mang thương hiệu Mario được xuất bản. Trò chơi hỗ trợ 5 người chơi cùng lúc, với các nhân vật như Mario, Luigi và 2 Toad, cùng với sự hỗ trợ tương tác của tay cầm Wii U và Wii thường.

NBA 2K13

Phát triển: Visual Concepts - Phát hành: 2K Sports
Thể loại: Thể thao - Ngày phát hành: 02/10/2012

NBA 2K13 cho phép game thủ chọn lựa và điều khiển các cầu thủ giỏi nhất trong lịch sử giải nhà nghề NBA, bao gồm cả những trận đấu giữa các đội vô địch US Men National 2012 và "đội hình trong mơ" của năm 1992. Trò chơi còn được cải tiến đáng kể về mặt đồ họa cũng như chuyển động của các cầu thủ, thiết lập, điều khiển dễ dàng hơn… Nếu là fan của môn thể thao bóng rổ, bạn không nên bỏ qua tựa game này.

Batman: Arkham City Armored Edition

Phát triển: Rocksteady Studios, Warner Bros. Games Montreal
Phát hành: Warner Bros. Interactive, Eidos Interactive
Thể loại: Hành động - Ngày phát hành: 18/11/2012

Batman: Arkham City Armored Edition là phiên bản đặc biệt dành cho hệ máy Wii U. Những gì mà các fan của Batman lẫn hệ máy Wii U có được ở phiên bản Armored Edition này là toàn bộ các DLC và một trang phục mới cho Batman có sẵn trong game ngay từ đầu. Ngoài ra, Batman: Arkham City Armored Edition còn được thiết kế giao diện chức năng và vũ khí dành cho Batman tương thích với phong cách tay cầm độc đáo GamePad của Wii U.

KHẮC THÀNH

NHỮNG GAME PS VITA HAY NHẤT 2012

TÊN GAME	Phát Triển	Phát Hành	Thể Loại	Ngày Phát Hành
Super Stardust Delta	Housemarque	Sony Computer Entertainment	Bắn Súngw	14/02/2012
Persona 4 Golden	Atlus	Atlus	Nhập Vai	20/11/2012
Rayman Origins	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Platformer	14/02/2012
Sound Shapes	Queasy Games	Sony Computer Entertainment	Âm Nhạc	07/08//2012
Littlebigplanet	Tarsier Studios, Double Eleven Studios	Sony Computer Entertainment	Platformer	25/09/2012
Uncharted: Golden Abyss	Sony Bend	Sony Computer Entertainment	Hành Động	14/02/2012
Blazblue: Continuum Shift Extend	Arc System Works	Aksys Games	Đối Kháng	14/02/2012
Ultimate Marvel Vs. Capcom 3	Capcom	Capcom	Đối Kháng	14/02/2012
Dynasty Warriors Next	Omega Force	Tecmo Koei	Hành Động	22/02/2012
Lumines: Electronic Symphony	Q Entertainment	Ubisoft	Giải Đố	14/02/2012

NHỮNG GAME DS VÀ 3DS HAY NHẤT 2012

TÊN GAME	Phát triển	Phát hành	Thể loại	Ngày phát hành
Resident Evil Revelations	Capcom	Capcom	Hành động	07/02/2012
Code of Princess	Agashima	Atlus	Nhập vai	09/10/2012
New Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo	Platformer	19/08/2012
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	Square Enix	Square Enix	Hành động	31/07//2012
Pokémon Black Version 2	Game Freak	Nintendo	Nhập vai	23/06/2012
Metal Gear Solid 3D Snake Eater	Konami	Konami	Hành động	21/02/2012
Kid Icarus Uprising	Project Sora	Nintendo	Hành động	23/03/2012
Transformers Prime	Now Production	Activision	Hành động	30/10/2012
Tekken 3D: Prime Edition	Namco Bandai	Namco Bandai	Đối kháng	14/02/2012
Heroes of Ruin	n-Space, Square Enix Europe	Square Enix	Nhập vai	17/07/2012

Tự lắp ráp hay chọn mua một bộ máy vi tính để chơi game có thể là một quyết định phức tạp và tương đối huyền bí với người "ngoại đạo" khi phải đối mặt với hàng loạt thuật ngữ như Shader Model 5, DirectX, SLI hay GDDR5. Tuy nhiên không nên quá chú trọng vào tính năng và công nghệ mà hãy quay lại với những yếu tố thiết thực như ngân sách và nhu cầu của bạn.

10 YẾU TỐ ĐỂ LỰA CHỌN PC CHƠI GAME

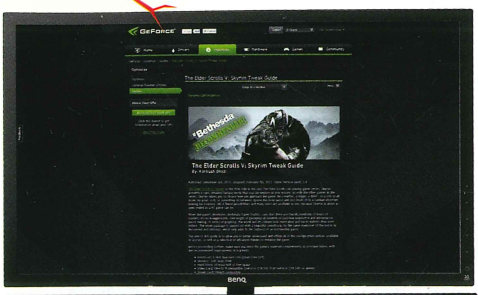
NGÂN SÁCH

Đây có thể được xem là yếu tố cốt lõi của bất kỳ kế hoạch mua sắm nào khi bạn phải dự tính mình sẽ đầu tư bao nhiêu vào dàn PC mới. Hầu hết sẽ không thể có một ngân sách "chơi xả láng" nên việc làm sao tận dụng tối đa là rất quan trọng. Nếu giá một linh kiện quá cao thì đừng ngần ngại lựa chọn giải pháp thay thế rẻ hơn, tránh trường hợp mua một card đồ họa GPU trị giá 10 triệu đồng chỉ để chơi game Pikachu. Cũng có thể bạn thích ý tưởng chạy hai card đồ họa SLI hoặc CrossFire, nhưng nếu ngân sách có thể chi cho toàn bộ hệ thống không vượt qua 20 triệu thì card đồ họa kép sẽ khó nằm trong danh sách linh kiện. Một khi đã quyết định ngân sách thì coi như bạn đã tiến một bước dài trên đường sở hữu bộ máy mới và có thể bắt đầu phân chia sao cho thích hợp với từng linh kiện.

CHƠI GAME GÌ?

Thể loại game bạn muốn chơi sẽ góp phần không nhỏ vào quyết định lựa chọn PC. Nếu thích chơi game bắn súng góc nhìn đầu tiên, card đồ họa sẽ được ưu tiên cao hơn so với hiệu suất CPU. Ngược lại bộ xử lý tốc độ cao sẽ giúp AI nhanh hơn trong các game chiến thuật theo lượt hơn là một card GPU cao cấp. Còn đối với game chiến lược thời gian thực thì lại thường đòi hỏi một sự cân bằng giữa card đồ họa và tốc độ CPU. Tuy nhiên, ranh giới giữa các thể loại ngày càng mờ đi trong các game ngày nay. Game bắn súng nhiều người trực tuyến đôi khi rất chú trọng tính chiến thuật và ngược lại một vài game chiến lược thời gian thực như thủ thành lại bổ sung góc nhìn đầu tiên. Vì vậy, một card đồ họa GPU tốt vẫn nên được cân nhắc.

ĐỒ HỌA



Một khi đã xác định thể loại game muốn chơi, card đồ họa GPU sẽ là mục tiêu đầu tiên cần quan tâm. Ngay cả đối với game đòi hỏi tốc độ xử lý CPU cao thì đồ họa vẫn đóng vai trò quan trọng của trò chơi, do đó card đồ họa nên được ưu tiên trong phạm vi ngân sách của bạn. Những card đồ họa cao cấp luôn thu hút được nhiều game thủ vì họ có thể kích hoạt khử răng cưa trong hầu hết các trò chơi cũng như có được hình ảnh 3D sống động hơn khi hiệu suất đồ họa tăng gấp đôi. Tuy nhiên trong bất cứ trường hợp nào, điều quan trọng vẫn là bạn cần phải biết rõ những gì mình làm. Mua một card đồ họa đắt tiền rồi cứ để yên cài đặt hình ảnh của trò chơi ở chế độ mặc định thì hoàn toàn lãng phí.

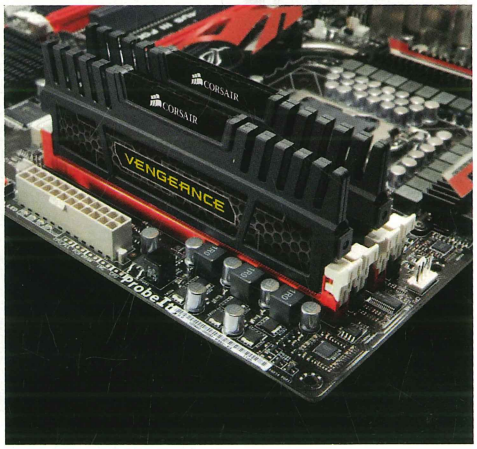
Có một quy tắc tương đối chính xác là chi phí bỏ ra cho card đồ họa thường chiếm 1/3 tổng số ngân sách cho toàn bộ máy tính và nên tránh dùng hầu hết các card đồ họa ép xung vì bạn sẽ không có được thêm mấy hiệu suất mà bù lại tính, ổn định lại kém đi. Màn hình cũng góp phần không nhỏ trong thể hiện đồ họa, một màn hình LCD với tốc độ khung hình ổn định và chất lượng hình ảnh trung thực sẽ là lựa chọn tối ưu.

CPU

Nhiều máy tính chơi game cao cấp hiện nay được ráp sẵn với bộ xử lý Intel lõi sáu, tuy nhiên nếu chỉ dùng cho mục đích chơi game mà không cùng lúc thực hiện đa nhiệm như biên tập phim hay xử lý ảnh chuyên nghiệp thì trang bị "khủng" như thế lại khá uổng. Bạn có thể tiết kiệm chi phí khi chọn cho mình một CPU phù hợp chơi game hơn mà vẫn đảm bảo các nhu cầu giải trí nghe nhạc, xem phim như bộ xử lý lõi tứ Intel Core i7-3820 hay Core i5-3450. Với khoản tiền tiết kiệm được bạn cũng có thể trang bị thêm bộ phận làm mát CPU bằng chất lỏng giúp giảm tiếng ồn cũng như khiến trải nghiệm game ổn định hơn.

BỘ NHỚ

Bo mạch chủ hiện nay thường tương thích bộ nhớ RAM tốc độ cao DDR3 ở 1600MHz hoặc nhanh hơn. Nhiều bo mạch socket 2011 còn hỗ trợ dual-channel hay quad-channel cho phép băng thông đạt gần 30GB mỗi giây, hoàn toàn có thể đáp ứng với đại đa số game đòi hỏi cấu hình cao hiện nay. Bộ nhớ DDR3 cũng đã khá rẻ nên nếu có thể thì hãy trang bị tối thiểu 8GB RAM đối với máy chạy Windows 64-bit, trong khi phiên bản Windows 7 Home Premium hiện đã cho phép cấu hình bộ nhớ tối đa là 16GB.



LƯU TRỮ

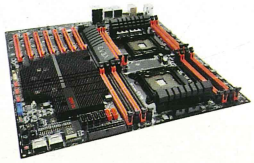
Nếu chỉ đơn thuần để cài đặt và chơi game mà không cần lưu trữ phim HD hay nhạc thì bạn nên chọn cho mình một ổ cứng SSD dung lượng tương đối từ 256Gb đến 480GB với giá từ 5 đến 10 triệu đồng. Tuy giá khá cao so với ổ cứng thông thường nhưng ổ SSD sẽ đem lại nhiều ưu điểm vượt trội như tốc độ khởi động nhanh, load game nhanh, tiết kiệm điện năng và ít tiếng ồn. Ngoài ra, game thủ cũng có thể chọn giải pháp kết hợp một ổ SSD dung lượng nhỏ để cài đặt game bên cạnh một ổ cứng thường dung lượng lớn để lưu trữ dữ liệu giải trí.

Về ổ đĩa quang, nếu hệ thống bạn là dành riêng để chơi game thì một ổ DVD đọc ghi là đủ thay vì trang bị ổ Blu-ray đắt tiền. Đa số bộ cài game hiện đều được phát hành dưới dạng nội dung có thể tải về từ Internet.

NGUỒN

Những máy tính hiện đại thường sử dụng năng lượng hiệu quả và tiết kiệm hơn so với các thế hệ PC một vài năm trước đây. Một CPU lõi tứ cộng với một GPU tầm trung có thể chạy ổn định chỉ với công suất nguồn là 70W, và toàn bộ máy khi hoạt động cũng cần chưa đến 300W. Chỉ khi bạn có kế hoạch ép xung hệ thống hoặc chạy hai GPU cao cấp cùng lúc thì một bộ nguồn trên 500W mới thật sự cần thiết.

BO MẠCH CHỦ VÀ THÙNG MÁY



Khi ráp một bộ máy đặc biệt là máy chơi game, cần chắc chắn rằng bo mạch chủ hỗ trợ được tốc độ CPU và RAM mà bạn mong muốn. Chẳng hạn những LGA 2011 CPU như Core i7-3820 cần bo mạch chủ hỗ trợ socket LGA 2011, trong khi Ivy Bridge CPU thì đòi hỏi LGA 1155, hay AMD Bulldozer CPU thì lại cần bo mạch hỗ trợ socket AM3+. Mặt khác nếu có ý định ép xung hệ thống thì game thủ cần bo mạch hỗ trợ tất cả các thiết lập họ cần trong BIOS.

Tương tự khi chọn thùng máy, game thủ cần cân nhắc đến kích thước link kiện nó sẽ chứa bên trong. Một thùng máy chơi game tốt cũng cần có thiết kế hệ thống quạt làm mát giúp không khí lưu thông và hạn chế được rung lắc cũng như tiếng ồn khi hoạt động.

ĐIỀU KHIỂN

Những con chuột và bàn phím chơi game hiệu suất cao luôn sẵn sàng để tối ưu hóa niềm vui chơi game của bạn. Tuy nhiên, trừ khi là một game thủ phải thi đấu chuyên nghiệp thì những tính năng tích hợp trong các sản phẩm cao cấp này cũng không ảnh hưởng mấy đến trải nghiệm chơi game thông thường. Game thủ có thể chọn cho mình một bộ bàn phím và chuột không dây hay có dây tùy theo ngân sách cho phép mà vẫn đảm bảo được khả năng điều khiển trò chơi tốt.

Ngoài ra, nhiều phiên bản game hành động hay thể thao nổi tiếng trên PC còn hỗ trợ cả tay cầm gamepad mà đáng kể nhất có lẽ là tay cầm Xbox 360 được Microsoft phát hành kết nối với PC thông qua Wi-fi hay cổng USB.

ÂM THANH

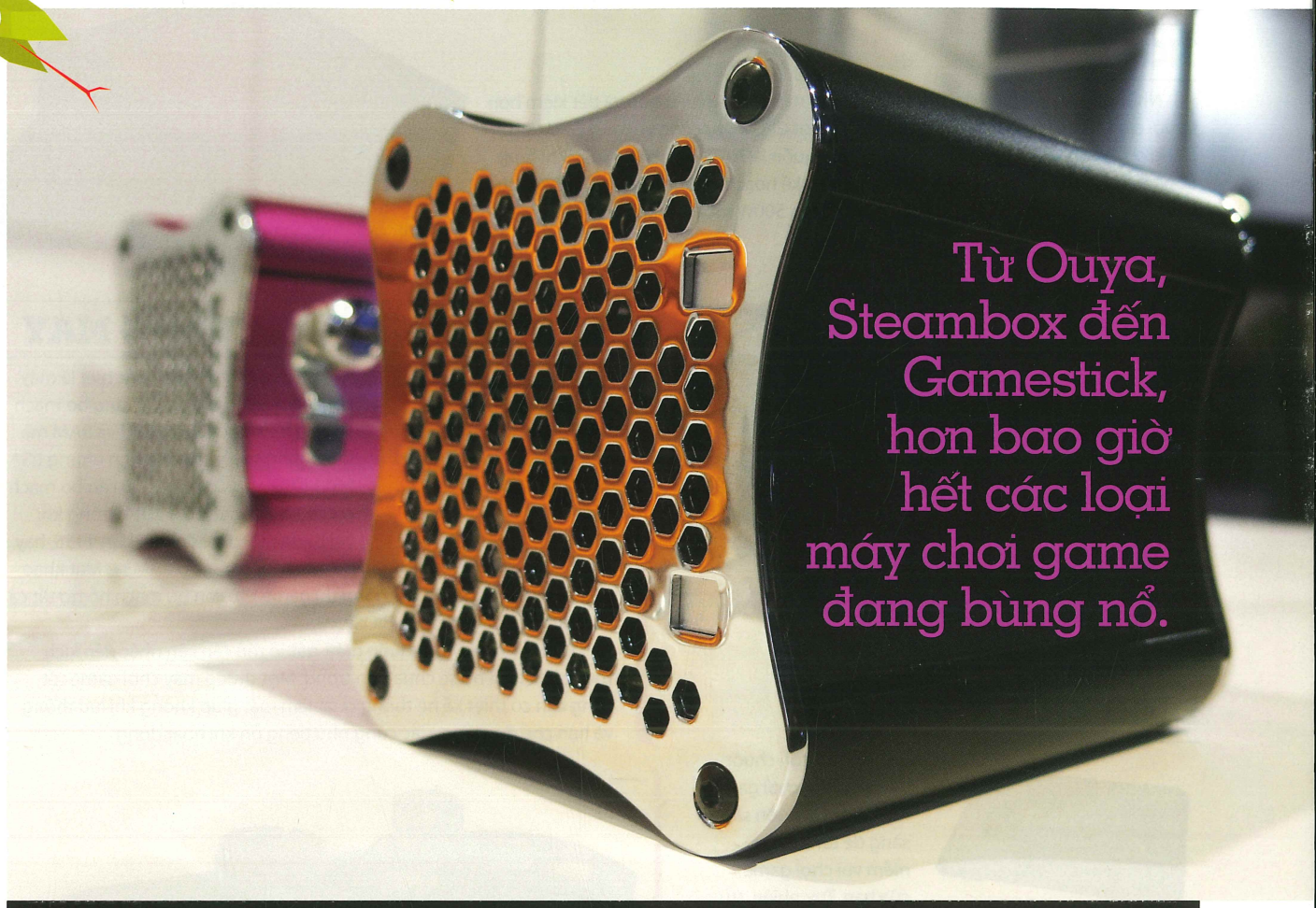
Game thủ không cần quá lo lắng với hệ thống âm thanh vì hầu hết những bo mạch chủ mới hiện nay đều tích hợp sẵn bộ xử lý âm thanh và hỗ trợ ngõ ra đa kênh. Card âm thanh rời vẫn còn tồn tại tuy khá hiếm và không thực sự cần thiết mới có âm thanh tốt. Bằng cách dùng phần mềm giả lập 3D là người chơi đã có thể tận hưởng hiệu ứng âm thanh vòm từ các trò chơi hiện nay.

Thay vào đó, game thủ cần chọn cho mình một bộ tai nghe phù hợp với nhu cầu chơi game, chẳng hạn như hỗ trợ mirco để trò chuyện trực tuyến hay kín âm để không làm phiền mọi người lúc chơi game khuya.

KẾT LUẬN

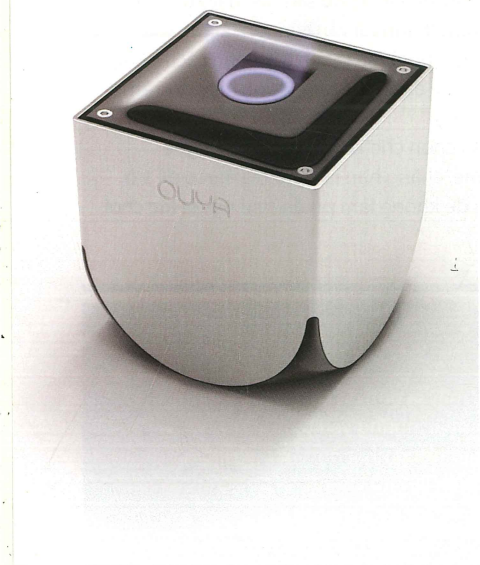
Mua hay tự lắp ráp một bộ máy vi tính để chơi game sẽ trở nên đơn giản hơn nếu bạn cân nhắc những yếu tố trên đây và hãy lưu ý rằng giá trị thực sự và quan trọng nhất đối với một bộ máy PC vẫn là những gì nó có thể đem lại chứ không phải bao nhiêu tiền bạn bỏ ra để sở hữu nó.

KATA



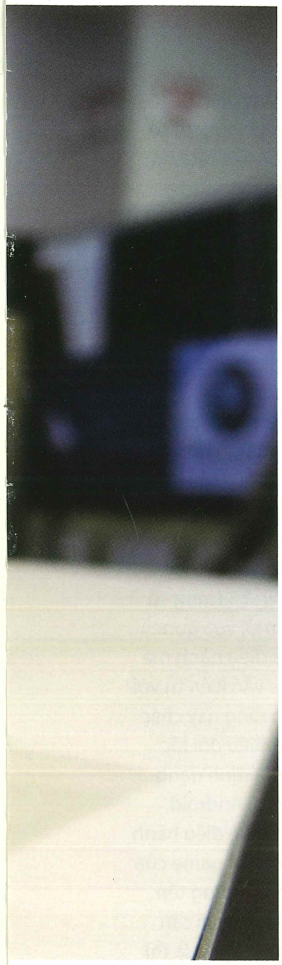
Từ Ouya, Steambox đến Gamestick, hơn bao giờ hết các loại máy chơi game đang bùng nổ.

2013 - NĂM CỦA CONSOLE SIÊU NHỎ



Năm 2013 này, thị trường máy chơi game console truyền thống mà các đại gia như Microsoft, Sony và Nintendo thống trị bấy lâu nay sẽ có sự góp mặt của những gương mặt mới. Sau WiiU, game thủ vẫn dành sự quan tâm nhiều nhất tới các thế hệ máy chơi game kế tiếp của Xbox và Sony, bàn luận tranh cãi xem các cỗ máy next-gen này sẽ có cấu hình "khủng" ra sao, tính năng hấp dẫn như thế nào, ngoài game ra chúng còn có thể làm được những gì khác… Trong sự ồn ào ấy, ta vẫn thấy được nhiều công ty đang tìm hướng đi mới để tham gia vào thị trường tiềm năng của ngành công nghiệp game. Chúng ta đều đã biết tới Ouya, dự án máy chơi game sử dụng hệ điều hành Android sắp ra mắt trong nay mai, một trong những dự án thuộc lĩnh vực game thành công nhất trong việc huy động vốn qua kênh cộng đồng Kickstarter. Các thông tin về thiết bị chơi game của Valve cũng rộ lên trong thời gian gần đây và sản phẩm Piston của Xi3 sản xuất mới được công bố tại CES 2013 được đồn đại chính là Steam Box của đại gia game này. Thêm vào đó, game thủ nói riêng và cộng đồng mê công nghệ nói chung cũng đổ dồn sự chú ý sang thiết bị chơi game Shield do chính NVIDIA phát triển mới được giới thiệu tại hội chợ công nghệ CES năm nay. Và cũng đừng quên Gamestick, một máy chơi game có kích thước chỉ như một thanh nhớ USB đang được Playjam gọi vốn qua kênh Kickstarter.

Tất cả những điều đó là dấu hiệu cho thấy năm nay rất có thể sẽ là năm của các máy chơi game cỡ nhỏ - microconsole.



VẬY MICROCONSOLE LÀ GÌ?

Đây là khái niệm dùng để chỉ các máy chơi game có kích thước nhỏ, giá rẻ và không thuộc nhóm console truyền thống của Nintendo, Microsoft và Sony. Nhiều người cho rằng tên gọi này được đặt theo khái niệm microcomputer do khá nhiều điểm tương đồng giữa chúng. Máy vi tính thời trước là những cỗ máy có kích cỡ như gian phòng tương đương với những siêu máy tính ngày nay. Chính khái niệm máy vi tính microcomputer đã được phổ biến cùng với sự bùng nổ của PC gia dụng. Tương tự như vậy, những người sản xuất ra microconsole cũng muốn mang tới cho đông đảo người dùng những máy chơi game rẻ và thú vị hơn 3 sản phẩm truyền thống đang thống trị trên thị trường. Ouya không có tham vọng để trở thành một trung tâm giải trí gia đình mạnh mẽ, nó đơn giản chỉ mang tới cho người dùng khả năng vui thú với các game dạng ứng dụng (Android) trên màn hình lớn của TV qua gamepad thuận tiện cho việc điều khiển. Microconsole hứa hẹn mở ra một mảnh đất mới màu mỡ cho các nhà phát triển game nhờ vào tính kết nối dễ dàng và khả năng lan tỏa (nhờ giá cạnh tranh) cao. Trong khi những "kẻ độc tài" của game giới đang hao tốn rất nhiều tiền của vào những chiến dịch sai lầm nhằm thống trị phòng khách người dùng thì microconsole sẽ âm thầm tìm cách chiếm lĩnh trận địa nhờ đánh trúng vào nhu cầu của người sử dụng.

THỜI CƠ ĐÃ ĐẾN?

Rất nhiều nhà phát triển game và studio độc lập chỉ muốn làm ra các trò chơi chứ không muốn bị ràng buộc bởi các quy định và khoản phí (nhiều khi đắt đỏ) của các hãng sản xuất console hiện thời. Cũng không phải là chưa có những kẻ liều lĩnh thử công phá vào "pháo đài console" truyền thống với hy vọng đặt chân vào một thị trường màu mỡ.

Khả năng kết nối của thiết bị đóng vai trò then chốt trong việc thành bại của sự trỗi dậy của làn sóng cạnh tranh mới trong thị trường máy chơi game. Kể từ năm 2002, khi các lãnh chúa của "pháo đài" chấp thuận phương thức tải về nội dung dạng số hoá thay cho phương thức truyền thống. Họ đã không thể đứng ngoài xu hướng phân phối dưới dạng dịch vụ qua mạng internet.

Ở một khía cạnh khác hoàn toàn trái ngược, các microconsole sẽ là những nền tảng mở, kết nối tiện lợi cùng khả năng tương thích rộng rãi. Những tay chơi mới này chắc chắn sẽ nỗ lực làm cho quá trình game tới tay người chơi trở nên đơn giản và nhanh chóng. Có thể thấy Valve và Ouya đang làm như vậy thông qua hệ thống Steam và "chợ" phần mềm Android. Có vẻ như trong thời đại này, ai đảm bảo quá trình game từ nhà phát triển tới tay người chơi càng đơn giản và thông suốt sẽ giành chiến thắng. Và như vậy, viễn cảnh "người người làm game, nhà nhà làm game" là điều hoàn toàn có thể xảy ra. Một cậu bé tài năng có thể chỉ cần cắm thiết bị Gamestick (máy chơi game được thiết kế với kích cỡ thanh nhớ USB) vào chiếc laptop cùi bắp dùng làm môi trường giả lập Android và dùng bộ công cụ Unity là đã có thể tạo ra ngay được một trò chơi để tung ra thị trường.

Một yếu tố then chốt khác là việc vượt qua rào cản về công nghệ, nơi mà các PC cấu hình khủng và console vốn nắm giữ ưu thế tuyệt đối. Những "kẻ nổi dậy" khôn khéo đã tìm ra những cách thức thông minh hơn để khoả lấp khoảng cách này. Hãy xem các tựa game như The Walking Dead, Dear Esther, Bastion, Hotline Miami hay Journey đã làm được gì, các trò chơi này đều có phong cách hiển thị độc đáo và đôi ba game còn được đánh giá cao về mặt nghệ thuật.

Yếu tố thứ ba không kém phần quan trọng chính là chi phí trong các khâu sản xuất thiết bị và phân phối sản phẩm. Vào thời điểm công bố dự án trên Kickstarter để tiến hành gọi vốn, đã có rất nhiều tranh luận xung quanh giá thành rẻ-tới-mức-khó-tin của Ouya. Chúng ta đang sống trong thời đại mà các phần cứng hiệu năng cao ngày càng rẻ đi và người dùng ngày càng thực dụng hơn trong các nhu cầu sử dụng của mình, đó cũng là nguyên nhân mà một thiết bị vi tính giá rẻ (25$) như Raspberry Pi ra đời và đã bán được hơn 1 triệu sản phẩm kể từ khi nhận đặt hàng vào ngày 29/2 năm ngoái.

Một khác biệt mà chúng ta có thể dễ dàng nhận thấy là việc cập nhật của microconsole sẽ nhanh chóng và kịp thời hơn nhiều, các thiết bị kiểu này hoàn toàn có thể có đến vài bản cập nhật một năm thay vì chu kỳ 5-7 năm của máy chơi game truyền thống.

LIỆU MICROCONSOLE CÓ THÀNH CÔNG?

Đối với những đơn vị vẫn làm ra những game bom tấn chi phí lớn thì cơ hội họ để mắt tới microconsole rất nhỏ nhoi. Song ở phía đối diện, các studio nhỏ, những nhà phát triển game độc lập sẽ vô cùng hồ hởi đón nhận thiết bị này. Lịch sử ngành game đã cho thấy, chính sự ủng hộ của cộng đồng các nhà phát triển đã góp phần quan trọng tạo ra thành công của máy chơi game truyền thống và sự ra đời của những công cụ như Unity đã khiến cho việc làm ra các game đa nền tảng dễ dàng hơn rất nhiều. Lịch sử hoàn toàn có thể lặp lại với microconsole, ban đầu chủ yếu là giới lập trình mới, ít tên tuổi và các tay chơi lớn sẽ gia nhập sau này khi nhận thấy tiềm năng. Một điều thú vị là 3 trong số 4 máy chơi game cỡ nhỏ mới vừa được công bố đều chạy trên hệ điều hành mã nguồn mở Android (Valve vẫn kiên trì với định hướng Linux) và nền tảng này chắc chắn sẽ dễ dàng thu hút nhiều đối tác công nghệ khác hỗ trợ. Một định dạng mới hứa hẹn sẽ trở thành tiêu chuẩn phổ biến như DVD đang được phát triển dành cho các thiết bị Android. Điều này mở ra khả năng các game Andoid sẽ có thể chơi được trên mọi nền tảng thiết bị sử dụng hệ điều hành này. Viễn cảnh người dùng Ouya sẽ chơi được game của Shield, người sở hữu Gamestick sẽ chơi được game của Ouya… là hoàn toàn có thể. Và cũng cần nói thêm, không chỉ có các microconsole, các thiết bị của những tên tuổi lớn khác (ví dụ Apple TV) cũng có thể được tích hợp khả năng chơi game thuận tiện, người dùng chỉ cần mua thêm tay cầm điều khiển gamepad là xong. Nếu như microconsole thành công rực rỡ cũng có nghĩa là thị phần của Xbox, PlayStation và Wii bị thu hẹp đáng kể. Tam đại gia ngành game thực sự có lý do để mà lo lắng.

NHỮNG ẤN TƯỢNG BAN ĐẦU

Chắc chắn một điều rằng không thể mọi microconsole đều thành công. Cho tới thời điểm này, Ouya đang chứng tỏ nó hoàn toàn có thể trở thành người lĩnh ấn tiên phong công phá được pháo đài console truyền thống nhờ vào sự hợp thời, sự ủng hộ của cộng đồng và giá thành rẻ. Việc nhà sản xuất Ouya tung ra những công cụ phát triển và nhận đặt hàng đúng theo lộ trình là những dấu hiệu tốt. Steam Box của Valve cũng rất hứa hẹn nhờ vào sự bảo chứng chất lượng mà Valve đang có trong các sản phẩm dịch vụ của mình. Valve cũng có sẵn những quân át chủ bài như Portal, Half Life… cùng với sự đánh giá cao của cộng đồng phát triển game độc lập.

Kém ấn tượng hơn một chút là Gamestick và Shield. Đơn vị chủ quản của Gamestick là Playjam có một đội ngũ ưu tú và lão luyện trong ngành công nghiệp game, song việc thiết kế máy chơi game có kích cỡ quá nhỏ như vậy có lẽ là không cần thiết và chưa chắc đã giành được sự ưu ái của số đông game thủ. Sau những tiếng trầm trồ, xuýt xoa ban đầu trước kích cỡ ấn tượng sẽ là những đánh giá thực tế về hiệu năng mà thiết bị nhỏ nhắn này mang lại. Tay cầm chơi game của nó cũng cần thiết kế lại cho hợp lý hơn.

Shield của NVIDIA cũng cần được xem xét kỹ hơn. Với thiết bị mẫu xuất hiện ở CES 2013, thành thực mà nói nhìn nó giống như một tay cầm điều khiển Xbox 360 gắn chặt vào màn hình nhỏ và nó cũng sẽ vấp phải sự cạnh tranh của các thiết bị di động tương tự khác mà sừng sỏ nhất vẫn là Nintendo và Sony.

Ngoài các tên tuổi kể trên ra, các đại gia mạnh về nền tảng Android như Samsung và Amazon có thể cũng âm thầm tham gia cuộc đua và xuất hiện khi cần thiết để góp thêm náo nhiệt cho cuộc vui. Rất có thể điều khiển TV của Samsung (và có thể các nhà sản xuất khác) sẽ được thiết kế lại để hỗ trợ chơi game; còn Jeff Bezoz sẽ giới thiệu một thiết bị tích hợp với Kindle dành riêng cho game thủ. Hoặc các nhà sản xuất set-top box sẽ nhúng/tích hợp thêm các thành tố thích hợp để người dùng có thể trở thành game thủ bất kỳ lúc nào họ muốn khi đứng trước TV…

Trong năm 2012 vừa qua, khi cơn khủng hoảng kinh tế toàn cầu đang lan rộng và chưa có dấu hiệu dừng lại, game vẫn là một trong những ngành công nghiệp giải trí hái ra tiền và tăng trưởng mạnh mẽ. Năm nay, thị trường màu mỡ này hứa hẹn sẽ có thêm sự cạnh tranh khốc liệt đến từ những tên tuổi cả mới lẫn cũ. Làn gió xuân mơn mởn microconsole với sự trợ giúp đắc lực của những kênh huy động vốn cộng đồng hiệu quả (tiêu biểu là Kickstarter) hứa hẹn sẽ trở thành cơn bão đủ sức làm lay động nghiêng ngả pháo đài máy chơi game truyền thống, buộc các đại gia Microsoft, Sony và Nintendo phải có những động thái tích cực để chống đỡ cho cái tháp ngà mà họ đã yên vị trong suốt một thời gian dài.

SONG ANH

XỦ QUẺ CHO "GÊM-MÒ" 2013

Hãy xem màn bói vui này như thử thách mà bạn phải vượt qua trong năm nay. Cuộc chơi nào cũng xuất hiện thông tin giả và hình ảnh huyễn hoặc trên đường ta đi, nhưng với óc phán đoán và năng lực không ngừng trau dồi, game thủ sẽ vượt qua tất cả.

1. Ma Kết – Capricorn (22/12 - 19/1)

Ma Kết luôn "trước sau như một", thậm chí hơi bảo thủ. Nếu vào quán net bắn Half – Life thì thích solo hơn là túm tụm theo nhóm. Thường hay nghĩ ngợi lung tung, yêu thích cái đẹp, đặc biệt về tình yêu nên rất khó kiềm chế cảm xúc. Tuy nhiên, năm nay bạn nên tham khảo ý kiến của số đông sẽ mang lại thành công. Năm Tỵ cũng đem đến cho bạn nhiều niềm vui bất ngờ, nhưng nếu muốn đón nhận được nó phải để ý xung quanh. Điểm tốt nhất trong năm mới của bạn chính là khả năng thăng tiến trong sự nghiệp, nếu được cấp trên hỏi nên đề xuất tăng lương, vì sếp sẽ chi rất hào phóng với mong muốn giữ chân một nhân tài... "báo đời" như bạn.

2. Bảo Bình – Aquarius (20/1 - 18/2)

Luôn mang trong mình những ý tưởng "khác người", Bảo Bình thật sự chẳng cần ai chỉ dẫn vì tính tự lực và học hỏi cao. Tuy nhiên nên nhớ rằng dù có được trang bị tận răng như Ash (Hell Yeah Warth Of The Dead Rabbit) bạn cũng không thể "nguyên vẹn hoàn toàn" khi chạm đích, ít ra cũng phải trầy xước chút đỉnh. Khi cảm thấy mọi việc trở nên khó khăn đừng vội nản lòng, mà hãy đặt bàn tay lên trái tim mình và nói "mọi chuyện đều ổn" (phim 3 Idiots). Bởi với hành trang sẵn có Bảo Bình sẽ giải quyết tốt mọi vấn đề. Mặt khác, do vận may năm nay khá cao nên có thể bạn sẽ trúng giải thưởng nào đấy từ các cuộc... hội chợ.

3. Song Ngư – Pisces (19/2 - 20/3)

Với sở thích mua sắm trời phú nên chẳng có gì lạ khi cỗ máy chiến game của bạn luôn được nâng cấp. Khả năng "mơ mộng di truyền" vốn có sẽ giúp Song Ngư có một mối tình đẹp trong năm nay. Tuy nhiên, vì chu cấp cho mối tình nên khả năng... viêm màng túi là cực cao. Đặc biệt khả năng làm rơi, đánh mất điện thoại, ví... cũng rất đáng lưu tâm. Sức khỏe và sự nghiệp năm nay khá tốt nên Song Ngư có thể yên tâm cho những dự định lớn hơn vào dịp cuối năm. Đặc biệt, trong tháng 10 sẽ có một bất ngờ rất lớn xuất hiện, việc chuẩn bị tâm lý ngay từ bây giờ giúp bạn tránh được cú sốc không đáng có. Nếu có thể so sánh thì bất ngờ này giống như việc bạn nhận được một lá thư tỏ tình của "hoa khôi" trong lớp nhưng rốt cuộc là cô ấy muốn gửi... cho đứa bên cạnh.

4. Bạch Dương – Aries (21/3 - 20/4)

Luôn muốn trở thành tiêu điểm trong mắt người khác nên bạn rất ghét bị phê bình, nếu biết được thì sẽ xử đối phương tới cùng. Khó che giấu được cảm xúc, là mẫu người quyết đoán nghĩ là làm không xét nhiều đến hậu quả. May cho bạn là năm nay có rất nhiều tin mừng, tuy nhiên nếu cứ giữ thái độ kiêu ngạo như Tony Stark (Iron Man) thì hiểu lầm rất khó chấm dứt. Hãy trở nên hòa đồng hơn trong công việc. Nên nhớ không có gì là hoàn hảo, vấn đề đáng lo ngại nhất của Bạch Dương trong năm là bạn không gặp thuận lợi khi quyết định gì đó mang tính chất may rủi.

5. Kim Ngưu – Taurus (21/4 - 20/5)

Mong muốn mọi thứ trở thành của mình, Kim Ngưu luôn chăm chỉ làm việc. Tuy nhiên năm nay, bạn nên dừng làm việc để đi chơi đâu đó cho khuây khỏa, may ra chuyến đi đó sẽ mang lại ý tưởng cho một kế hoạch lớn. Tính cách lo xa khiến Kim Ngưu luôn cảm thấy bất an khi giao việc cho người khác. Cộng với hành động có phần chậm chạp khiến bạn tốn nhiều thời gian để đưa ra quyết định. Dễ gục ngã nhưng cũng rất dễ vực dậy tinh thần nhanh chóng, thích cuộc sống thoải mái, nhàn hạ, không thích bon chen. Năm nay, cần thật nhiều sự dứt khoát vì chúng chính là chìa khóa mang đến thành công trong công việc. Cũng phải báo trước rằng năm nay tình duyên của bạn sẽ khá lận đận, còn nếu ai đã có "ý trung nhân" thì sẽ có vài cuộc cãi vã nho nhỏ.

6. Song Tử – Gemini (21/5 - 21/6)

Đối với Song Tử năm Tỵ là thời gian vô cùng bận rộn với công việc. Hãy luôn nhớ làm việc xong rồi mới nghĩ đến vui chơi, giải trí. Rất giỏi trong việc khích lệ tinh thần người khác nên trở thành nguồn động viên lớn cho mọi người xung quanh. Có khả năng thích ứng với những việc cực kì mới mẻ khiến đôi lúc trở thành quá lạc quan. Chuyện tình cảm của Song Tử cần vững vàng trước thách thức giống anh chàng Alan (Alan Wake's American Nightmare) cho đến khi tương lai trở nên rõ ràng. Vì có mối quan hệ xã hội rộng rãi và được lòng nhiều người nên khi gặp nguy hiểm trong công việc sẽ có người sẵn sàng giúp đỡ.

7. Cự Giải – Cancer (22/6 - 22/7)

Nỗi rắc rối trong chuyện tình cảm luôn đeo bám Cự Giải, thật ra mọi chuyện sẽ dễ giải quyết hơn nếu bạn không cho đi quá nhiều để rồi ôm nỗi thất vọng. Cách tốt nhất là bỏ lại quá khứ đằng sau và vui vẻ hơn trong năm mới. Có thể mối quan hệ bạn mong chờ sẽ đến sớm vào dịp tháng 3, thậm chí sớm hơn và cam đoan bạn sẽ không hối hận khi để quá khứ lại đằng sau. Bạn cũng nên nhớ rằng còn rất nhiều người quan tâm đến mình. Do đó, điều cần thiết là phải chăm chỉ tập thể dục nhằm rèn luyện sức khỏe. Tất cả những gì bạn cần làm là thay đổi quan điểm và lập trường của mình. Khi đó, mọi thứ Cự Giải mong muốn sẽ đến bên cạnh rất nhanh chóng, khiến bạn không ngờ. Điều quan trọng là các dự tính lớn đang ấp ủ năm nay bạn nên giữ kín và mọi hành động nên diễn ra bí mật theo phong cách Ninja (Mark Of The Ninja) thì đại sự ắt thành.

8. Sư Tử – Leo (23/7 - 23/8)

Được đánh giá là cung hào phóng nên đôi khi Sư Tử chi tiêu không hề kiểm soát. Thường muốn tự quyết định mọi việc, rất ghét bị người khác can thiệp. Vốn tự cao tự đại nên không bao giờ chịu nhận thua. Năm nay, Sư Tử sẽ là nhân vật Shepard (Mass Effect 3) mang theo niềm hi vọng của cả tập thể. Hãy cố gắng, để bạn mãi là "leader" trong lòng mọi người. Bạn cũng sẽ phải đối diện với một số tình huống cần lựa chọn giữa một bên là sự nghiệp và một bên là trách nhiệm cá nhân. Nếu phải khiển trách ai đó Sư Tử nên cố gắng thật mềm mỏng, để không phải uống một tách cafe được mời... đầy bất thường.

9. Xử Nữ – Virgo (23/8 - 22/9)

Ngoài bản tính đa nghi được ví như Tào Tháo, Xử Nữ còn có những đức tính khác như: cẩn thận, tỉ mỉ, ngăn nắp. Chính vì thế những người thuộc cung này không thích việc bất ngờ làm đảo lộn cuộc sống. Là tuýp người của xã hội nên rất thích giúp đỡ người khác đôi khi lo lắng những thứ không cần thiết. Dù sao với tâm trạng nhạy cảm, dịu dàng và biết thấu hiểu, các mối quan hệ của bạn với bạn bè, đồng nghiệp sẽ diễn ra hết sức tốt đẹp, đặc biệt trong chuyện tình cảm. Sự nghiệp năm vừa qua thật sự rất khó khăn, dù năng lực của Xử Nữ là không thể bàn cãi. Trong năm nay, bạn cảm thấy cơ thể mình vừa được "sạc" đầy năng lượng, như mới được tái sinh. Hãy là Bryce (Never Dead) - một nhân vật bất tử nên gần như không thể ngăn cản, trong tất cả trường hợp. Hãy để những khó khăn năm cũ lạivà lập ra những kế hoạch để tiến lên phía trước.

10. Thiên Bình – Libra (23/9 - 22/10)

Luôn hướng tới sự công bằng, đó là phương châm sống của Thiên Bình. Bề ngoài rất vui vẻ nhưng tính cách thật sự chẳng khác nào… Trương Phi. Đối với mọi người luôn tạo cảm giác vừa xa lạ lại vừa thân quen nên rất khó gần. Tháng 9 sẽ có chút rắc rối trong công việc hoặc sức khỏe, nhưng không quá nghiêm trọng. Tình hình sẽ có vài biến chuyển nếu bạn cẩn thận hơn, đồng thời đây cũng là dịp nắm bắt những cơ hội mới. Năm nay sẽ có một hiểu lầm lớn đến với bạn, buộc Thiên Bình phải trở thành Sherlock Holmes (The Testament Of Sherlock Holmes) để tự minh oan cho mình. Có thể bạn sẽ cho nó là vận rủi nhưng khó ai biết được chuyện ông Tái mất ngựa như thế nào? (Tái Ông thất mã).

11. Bọ Cạp – Scorpio (23/10 - 21/11)

Rất hay để bụng người nào hãm hại mình nên Bọ Cạp có thể nhớ đến hàng trăm gigabyte dữ liệu về... từng trường hợp. Tuy nhiên, đôi lúc bạn nên "xóa bỏ thật sự" vài điều nhỏ nhặt để thoải mái hơn. Cũng cần tránh tình trạng nói một đằng làm một nẻo vì khi trở thành thói quen nó sẽ gây hại cho bạn. Trong những tháng đầu tiên của năm, Bọ Cạp sẽ làm việc rất hăng say bởi những tin tốt đến với bạn từ cấp bậc quản lý. Chính vì trở thành trung tâm của sự chú ý nên bạn sẽ có sự kết nối về mặt tâm hồn rất tinh tế với một người bạn đang hẹn hò hay cảm mến. Những người thuộc cung này một khi đã đặt niềm tin vào người khác thì không thể nào thoát ra được. Mọi thứ sẽ thật hoàn hảo nếu không phát sinh rắc rối về sức khỏe, thậm chí nó có thể khiến bạn vào viện vài ngày. Năm nay bạn cũng có duyên với những chuyến du lịch dài ngày, nếu may mắn chúng sẽ giúp bạn đổi đời như anh chàng Rufus (Deponia). Do đó, nếu ai rủ đi đâu cũng ráng xin đi cùng, dù trong túi không có tiền thì đành chai mặt... ăn ké vậy!

12. Nhân Mã – Sagittarius (22/11 - 21/12)

"Mộng mơ" là hai từ cốt lõi trong thế giới của Nhân Mã, cộng với việc thích đi đây đó tìm tòi khám phá. Luôn mơ ước trở thành "nhân vật đặc biệt" để giúp đỡ người cô thế, việc rèn luyện sức khỏe trở thành ưu tiên tiếp theo. Những vấn đề người khác quan tâm như: công việc, một nửa còn lại..., đều không có trong danh sách ưu tiên của Nhân Mã. Vì thế, đôi khi bạn chạy trốn các cuộc tình và thay đổi công việc liên tục. Do đó, không có gì lạ khi đa phần bạn thường làm việc trái ngành được đào tạo. Được cho là khờ khạo trong tình yêu nên khi ngỏ lời cùng ai đó sắp thành công thì Nhân Mã lại bỏ cuộc giữa chừng nên thường khiến đối phương sửng sốt. Tính cách này vốn là điểm đặc trưng rất khó bỏ khiến cho nhiều người thuộc cung này dù tuổi đã "xế chiều" vẫn một mình một ngựa. Năm nay, hãy thật kiên nhẫn với mối tình nào muốn đầu tư bạn nhé. Ngoài ra, nói chuyện thẳng thắn thường khá hiệu quả tùy từng hoàn cảnh, bạn nên biết cách linh hoạt và khéo léo góp ý với người khác. Nếu hoàn thành tốt các yêu cầu trên, Nhân Mã sẽ xóa bỏ được biệt danh "vô tâm đại gia" bấy lâu!

VŨ QUANG

Trong những năm suy thoái vừa qua, nếu WCG không được duy trì tiếp tục ở cấp quốc gia, thì Việt Nam khó có thể đạt thành tích vượt bậc như trong năm nay. Kết quả như vậy một phần nhờ vào một cựu game thủ tâm huyết.

KHỞI NGUỒN TỪ ĐAM MÊ

Nguyễn Đăng Khoa là một trong những game thủ kỳ cựu của làng Counter Strike Việt Nam nói riêng và eSports Việt Nam nói chung. Từng là một thành viên của gaming lớn mạnh nhất Việt Nam – 1st.VN, Khoa (với nickname là NoK) từng có một thời gian dài thi đấu e-Sports chuyên nghiệp và từng cùng 1st.VN giành được nhiều thành tích đáng nể. Từ 2008, Khoa đến với e-Sports tình cờ do Nguyễn Quốc Bảo (nickname Lara) rủ làm từ WCG 2008. Và từ đó, Khoa đam mê làm e-Sports đến tận hôm nay.

"Hoạt động trong lĩnh vực eSports" có muôn hình vạn trạng. Từ tham gia công tác viết bài tin tức, bài hướng dẫn đến việc tổ chức các giải đấu online, onLAN… "Hoạt động trong lĩnh vực eSports" là chúng ta đóng góp công sức để phát triển nền eSports nước nhà mà không tính toán đến các quyền lợi của mình được hưởng, và cứ làm cho đến khi nào còn thích. Đó là "hoạt động"! Và nếu xoay sang "làm eSports" thì lại là một câu chuyện khác. "Làm eSports" là biến tất cả những công việc kia ra tiền, ra nguồn lợi để trực tiếp nuôi sống bản thân người làm, như một nghề nghiệp thực thụ trong xã hội. Khái niệm này tuy có vẻ còn xa lạ song thực tế, nó lại được bắt nguồn từ chính những người như Khoa, một trong những người sinh ra từ phong trào e-Sports và tiếp tục xây dựng phong trào này.

NGƯỜI GIỮ LỬA WCG VIỆT NAM

LÀM E-SPORTS

Nói đến World Cyber Games, cộng đồng thường nhìn thấy được 2 điều. Một là, đó là thương hiệu giải đấu lâu đời nhất, được mong chờ nhất Việt Nam dù có biết bao giải đấu lớn hơn đã ra đời đi nữa. Hai là, quy mô của World Cyber Games Việt Nam ngày một thu nhỏ.

Giới hâm mộ gần như chỉ nhớ về một kỳ WCG Việt Nam 2006 thành công hơn mong đợi khi đoàn Việt Nam rầm rộ "vác chuông" sang trời Âu hay năm 2008 khi lần đầu tiên Việt Nam có đội hình tham dự bộ môn Counter Strike tại vòng chung kết WCG thế giới. Bước sang 2009, số lượng tiền tài trợ đã giảm hẳn. Hầu hết các khán giả và game thủ chỉ nhìn được bề nổi của câu chuyện mà khó lòng biết đến khó khăn của phía tổ chức. Kể từ 2009, Samsung không đầu tư vào các vòng đấu quốc gia.

Sang 2008, nếu khu vực Hà Nội từng có VEN đứng ra tổ chức các giải đấu lớn nhỏ thì công ty Rapture Gaming, nhà thầu các sự kiện của WCG khu vực Đông Nam Á, nơi Khoa làm việc là một trong những đầu tàu trong Nam. Trong suốt thời gian thi đấu chuyên nghiệp của mình, Khoa đã quen biết rất nhiều người và chính những mối quan hệ này đã giúp anh trong các công việc làm e-Sports về sau.

Hơn ai hết, Khoa hiểu điều này song anh vẫn kiên định với con đường mình đã chọn. Vào những khoảng thời gian khó khăn nhất, khi các nhà tài trợ dần đóng cửa với những hoạt động quảng bá vào các giải đấu thể thao điện tử, Khoa không quản khó khăn kiên nhẫn gõ cửa từng mạnh thường quân, cố gắng thuyết phục họ đầu tư cho thương hiệu giải đấu này. Chính giải đấu lớn nhất và được mong chờ nhất năm – World Cyber Games cũng do một tập thể Rapture Gaming, bao gồm Bảo Lara, Khoa Nok và nhiều đồng nghiệp khác, miệt mài tìm kiếm nhà tài trợ và tổ chức từ 2009 đến nay.

HÁI QUẢ NGỌT

Thương hiệu WCG tại Việt Nam tuy có thu hẹp quy mô nhưng riêng việc duy trì nó qua cơn khủng hoảng kinh thế thế giới nói chung, khủng hoảng kinh tế Việt Nam nói riêng đã là một kỳ tích. Hàng năm, ít nhất là game thủ Việt Nam vẫn còn một sân chơi để duy trì đam mê, khẳng định bản lĩnh cá nhân. Và cũng từ chính sân chơi này, e-Sports Việt Nam mới có thêm cơ hội để ghi dấu trên đấu trường quốc tế.

Liên tiếp nhiều năm, bằng kinh nghiệm của mình, Khoa luôn kiêm nhiệm vụ trưởng đoàn e-Sports Việt Nam, đem chuông đi đánh xứ người. Nếu có những người mà StarsBoba hay Tô Trung Hiếu (I2vn) phải gửi lời cảm ơn, ắt hẳn không thể thiếu tên Khoa. Nếu không có những người như Khoa quyết tâm theo đuổi đến cùng và duy trì sân chơi thì họ đã chẳng có cơ hội nâng cao chiếc cúp vô địch WCG châu Á liên tiếp 2009 – 2010, từ đó giúp mang về chiếc cúp vô địch toàn đoàn cho đoàn thể thao điện tử Việt Nam. Đây là một thành tích không tưởng, giúp Việt Nam vượt qua một quốc gia khác có nền thể thao điện tử phát triển rất mạnh trong khu vực là Singapore.

Tiếp đến, những kỳ WCG nhanh chóng qua đi và thực sự bùng nổ cho đến ngày đội tuyển CrossFire Freedom, lần đầu tiên trong lịch sử thể thao điện tử, lên ngôi á quân tại vòng chung kết thế giới WCG 2012 được tổ chức tại Côn Sơn, Trung Quốc. Nâng cao chiếc huy chương bạc danh giá cùng lá quốc kỳ bay phấp phới bên trời Tây, đó ắt hẳn là một giấc mơ mà bất cứ ai "làm e-Sports" đều thèm khát hiện thực hóa nó, trong đó có trưởng đoàn Nguyễn Đăng Khoa. Dĩ nhiên, hơn ai hết, chiến thắng đó không chỉ làm rạng danh nền e-Sports Việt Nam, tuy còn non trẻ nhưng đã có những bước tiến nhất định, mà còn là câu trả lời tuyệt vời nhất cho những nỗ lực của Khoa.

CHẠM VÀO GIẤC MƠ

Đằng sau thành công của mỗi giải đấu, không chỉ là niềm vui vì thành tích cao mà đó còn là những đóng góp không nhỏ của những người tổ chức. Có thể nói rằng, nền e-Sports Việt Nam nợ nhiều người Việt Nam như Khoa 1 câu cám ơn cho những gì họ đã âm thầm, lặng lẽ đóng góp. Bài viết này hy vọng sẽ giúp mọi người hiểu được công việc cao quý mà họ đang theo đuổi. Chia sẻ với Thế Giới Game, người trưởng đoàn của tuyển Việt Nam trong nhiều kỳ WCG nói:

"Trong suốt những lần dẫn đội tuyển Việt Nam tham gia vòng Chung Kết WCG Thế Giới, tôi luôn mang theo một lá cờ Tổ Quốc thật to với mong muốn ngày nào đó mình sẽ nâng cao lá cờ này trên bục trao giải WCG. Và năm nay, 2012, điều đó đã trở thành sự thật, thật khó để có thể diễn tả hết cảm xúc này, nó như việc bạn được chạm tay vào giấc mơ của mình. Lòng tự hào, niềm vui, khao khát... mọi thứ trộn lẫn với nhau. Đây là động lực rất lớn giúp tôi vững tin vào tương lai của e-Sports Việt Nam, vững tin vào công việc mình đang theo đuổi."

ĐINH HỒNG PHƯỢNG

PLATINUM GAMES: CÂU CHUYỆN VỀ "NHỮNG CON QUỶ NHỎ"

Platinum Games là kết quả của một hành trình lâu dài của những cựu binh Capcom bao gồm Shinji Mikami, Atsushi Inaba và Hideki Kamiya khi họ "dứt áo ra đi" khỏi một trong những hãng game lớn nhất Nhật Bản. Với những thành công ở Capcom qua các game như Resident Evil, Devil May Cry, Viewtiful Joe..., đội ngũ với biệt danh "Team Little Devils" (những con quỷ nhỏ) này hứa hẹn sẽ đem lại những tựa game chất lượng cao và đầy sức sáng tạo trong năm 2013 và tương lai về sau.

"NHỮNG CON QUỶ NHỎ"

Câu chuyện về Platinum Games và ba thành viên sáng lập Mikami, Inaba và Kamiya đều khởi nguồn từ Capcom. Trong thập niên 90 của thế kỷ trước, Capcom là hãng game danh tiếng nắm trong tay dòng game đang rất được hâm mộ lúc đó là Resident Evil (RE). Phía sau thành công của Resident Evil phải kể đến công sức của đội ngũ phát triển đứng đầu là giám đốc sản xuất Shinji Mikami, sau đó là nhà sản xuất trẻ tuổi Atsushi Inaba chịu trách nhiệm giám sát quá trình phát triển của RE và các phiên bản tiếp theo. Cuối cùng là Hideki Kamiya, nhà thiết kế của các phiên bản RE1, RE2 trên hệ PS1 và RE4 trên hệ PS2. Cả ba nhân vật này cùng một số thành viên nòng cốt khác đã tạo biệt danh riêng cho nhóm mình là "Team Little Devils" và chịu trách nhiệm phát triển dòng game RE từ năm 1999 đến năm 2002 với hàng loạt những thành tích đáng kể.

Khi hệ máy GameCube của Nintendo ra mắt được một năm, đến năm 2002 thì Capcom có một thỏa thuận với Nintendo về việc đưa 5 tựa game chủ lực của Capcom lên hệ máy GameCube. Với tên gọi là "Capcom Five", năm game này bao gồm Resident Evil 4, P.N 03, Viewtiful Joe, Killer7 và Dead Phoenix. Trong 5 game trên, Viewtiful Joe do Inaba chỉ đạo sản xuất và Kamiya chỉ đạo phát triển đã trở thành một tựa game cực kỳ thành công trên hệ GameCube khi ra mắt năm 2003. Viewtiful Joe ngay lập tức được lên kế hoạch để phát triển một bản port cho hệ PS2 và các phiên bản tiếp theo để khai thác độ nóng của trò chơi vào thời điểm đó.

Resident Evil 2 cũng gặt hái thành công giống phiên bản đầu tiên.

Bayonetta, game hành động do Hideki Kamiya chỉ đạo sản xuất, có phong cách rất giống với siêu phẩm Devil May Cry trước đây của ông.

Platinum Games hiện nay.

Okami là một trong những game xuất sắc nhất cuối cùng trên hệ PS2 ra mắt năm 2006.

Với phiên bản Viewtiful Joe 2, Team Little Devils đề xuất được thành lập một studio riêng mang tên Clover Studio nằm trong nội bộ Capcom nhằm tập trung hơn cho công tác sáng tạo game thay vì phát hành như trước. Capcom chấp thuận lời đề nghị này và Clover Studio chính thức ra đời, với chức danh CEO thuộc về Atsushi Inaba, hai thành viên còn lại là Shinji Mikami và Hideki Kamiya chịu trách nhiệm về mảng thiết kế và sáng tạo. Nhiệm vụ của Clover Studio là cho ra đời những dòng game chất lượng tiếp nối những tên tuổi hiện tại của Capcom lúc đó là Resident Evil, Devil May Cry...

CLOVER STUDIO: SỚM NỞ CHÓNG TÀN

Sau khi thành lập không lâu, Clover Studio tập trung ngay vào việc phát triển tiếp dòng game Viewtiful Joe với phiên bản 2 ra đời vào năm 2004 và hai phụ bản Red Hot Rumble và Double Trouble ngay trong năm 2005. Sự phát triển của Viewtiful Joe cho phép Capcom thực hiện cả một series phim hoạt hình nói về nhân vật này và cốt truyện trong game. Tuy nhiên, Inaba và Kamiya có nhiều kế hoạch xa hơn cho Clover Studio thay vì chỉ "vắt sữa" thương hiệu Viewtiful Joe. Hai trong số những game chủ lực mà Clover Studio thực hiện là Okami, một game phiêu lưu nhập vai lấy bối cảnh nước Nhật thời cổ, và God Hand, một game dạng đi cảnh hành động "beat them up". Cả hai trò chơi được ấn định ra mắt vào năm 2006 trên hệ PS2.

Được đầu tư khá tốt về mặt mỹ thuật và thiết kế, Okami chiếm được cảm tình của rất nhiều game thủ đam mê nghệ thuật và sự sáng tạo trong lối chơi. Nhân vật chính trong game là nữ thần Mặt Trời bị đánh mất quyền năng mang tên Amaterasu trên đường phiêu lưu đi tìm lại sức mạnh của mình và giải cứu thế giới khỏi thế lực đen tối. Điểm độc đáo của Okami là phong cách đồ họa dạng tranh vẽ truyền thống Nhật Bản, kết hợp sự tương tác bằng các đường nét trong các chiêu thức tấn công.

Tuy thành công về mặt lối chơi, Okami lại không đạt được doanh số cao như mong đợi của Capcom. Trường hợp của God Hand cũng tương tự, trò chơi cũng không gặt hái được thành công về doanh thu ngay cả trên thị trường mà Clover Studio nhắm tới là Mỹ. Thất bại về mặt doanh thu của Okami, God Hand và cả những phiên bản về sau của Viewtiful Joe đã khiến Capcom không còn kiên nhẫn và quyết định đóng cửa Clover Studio ngay trong tháng 10 năm 2006. Sự việc này khiến bộ ba Shinji Mikami, Atsushi Inaba và Hideki Kamiya nói lời chia tay Capcom và những đứa con tinh thần nổi tiếng của mình để hướng đến mục tiêu mới: thành lập một studio riêng mang tên Seeds Inc.

TỪ SEEDS ĐẾN PLATINUM GAMES

Seeds được thành lập vào tháng 2 năm 2007 với đội ngũ Team Little Devils gồm hơn 50 thành viên và đứng đầu là bộ ba Mikami, Inaba và Kamiya. Đúng với tên gọi của hãng, Seeds chú trọng vào việc "gieo hạt" những game mang tính sáng tạo và độc đáo trong lối chơi lẫn phong cách nghệ thuật. Đến tháng 10 năm 2007, Seeds sát nhập với ODD Inc., một hãng game có trụ sở tại Osaka và chính thức mang tên Platinum Games. Rút kinh nghiệm từ thất bại của những dòng game trước, Platinum Games rất thận trọng trong việc phát triển game và đặc biệt tìm kiếm những đối tác để đầu tư cho các game của mình. Một trong những hãng game đầu tiên mà Platinum Games tiếp cận là Sega, một thế lực của ngành game Nhật Bản chỉ sau các tên tuổi như

Capcom, Sony, Nintendo...

Tháng 5 năm 2008, thỏa thuận đầu tiên giữa Platinum Games và Sega được công bố, đó là sự ra đời của ba tựa game hành động độc đáo mang tên Bayonetta, MadWorld và Infinite Space. Với phong cách thiết kế tương tự những game nổi tiếng trước đây của Capcom và Clover Studios như Devil May Cry, God Hand,... cả ba tựa game trên trở thành đề tài nóng hổi dành cho các fan đam mê thể loại game hành động. Trong năm 2009, MadWorld và Infinite Space lần lượt ra mắt trên hai hệ Nintendo Wii và DS và được đánh giá cao về lối chơi và sự sáng tạo. Tuy nhiên, cũng như những người tiền nhiệm, "bóng ma" doanh số thấp vẫn ám ảnh hai tựa game này và cho dù được giới chuyên môn đánh giá cao, MadWorld và Infitnite Space vẫn không đạt được chỉ tiêu doanh thu mong muốn.

Khác với 2 tựa game đầu tiên, Bayonetta của Platinum Games ra mắt năm 2010 trên hệ máy PS3 và Xbox 360 lại đạt được thành công cả về chất lượng lẫn doanh thu. Được chỉ đạo sản xuất bởi Hideki Kamiya, Bayonetta được xem là "truyền nhân" của Devil May Cry với lối chơi hành động tốc độ cao và chiêu thức đầy biến hóa và đẹp mắt. Mặc dù vướng một số lỗi kỹ thuật ở phiên bản trên hệ PS3, Bayonetta vẫn nhận được đánh giá rất tích cực từ các tạp chí và người hâm mộ, và doanh số cũng đạt được hơn 1 triệu bản bán ra toàn cầu.

Với đà thành công của Bayonetta, Platinum Games tiếp tục ra mắt Vanquish, game bắn súng bối cảnh không gian trọng lực khá độc đáo. Cùng với Bayonetta, Vanquish cũng đạt được thành công về mặt doanh số và giúp Platinum Games đủ sức trụ vững trong năm thứ hai của mình. Tuy nhiên, sự phát triển của hãng chỉ thực sự bắt đầu ở năm thứ ba, khi Platinum Games đạt được thêm thỏa thuận phát triển với hai "ông lớn" là Konami và Nintendo.

PLATINUM GAMES: HIỆN TẠI VÀ TƯƠNG LAI

Năm 2011 và 2012 là hai năm tương đối im ắng của Platinum Games khi họ chỉ công bố hai game là Anarchy Reigns và Metal Gear Rising: Revengeance. Nếu như Anarchy Reigns là game được xem là bản tiếp theo của MadWorld thì Metal Gear Rising: Revengeance đánh dấu sự hợp tác đầu tiên giữa Platinum Games và Kojima Productions, studio của nhà thiết kế Hideo Kojima vốn nổi tiếng với dòng game Metal Gear Solid.

Metal Gear Rising: Revengeance được phát triển bởi Platinum Games dựa trên thế giới của Metal Gear Solid 4 và được giám sát sản xuất và kịch bản bởi Kojima Productions. Sự hợp tác này cho phép Platinum Games thể hiện được khả năng thiết kế lối chơi hành động độc đáo của mình ở phiên bản Revengeance so với lối chơi hành động lén lút quen thuộc của các phiên bản trước của dòng game Metal Gear. Sau khi phát hành bản demo trong tháng 12 năm 2012, Metal Gear Rising: Revengeance đã được ấn định ngày phát hành chính thức là 22/2/2013 trên hệ PS3 và Xbox 360.

Sau Konami, Platinum Games tiếp tục hợp tác với một "ông lớn" thứ hai là Nintendo. Tại E3 2012, sự hợp tác này được thể hiện qua dự án game P-100, về sau có tên chính thức là The Wonderful 101, được Platinum Games phát triển độc quyền cho hệ máy mới Wii U của Nintendo. Với cách chơi điều khiển một nhóm những nhân vật tí hon, The Wonderful 101 làm người ta nhớ đến dòng game phiêu lưu nổi tiếng Pikmin của Nintendo, đồng thời cốt truyện "siêu nhân cứu thế giới" của trò chơi cũng gợi lại phong cách Viewtiful Joe một thời. Wonderful 101 dự kiến sẽ ra mắt vào nửa đầu năm 2013. Ngoài ra, một game lớn khác của Platinum Games sẽ ra mắt trong năm nay trên hệ Wii U là Bayonetta 2. Điều gây ngạc nhiên khá lớn là Bayonetta 2 sẽ độc quyền cho hệ máy Wii U thay vì hai hệ máy Xbox 360 và PS3 trước đây.

Từ "Team Little Devils" cho đến hiện tại là Platinum Games, đội ngũ những cựu binh Capcom như Inaba, Mikami và Kamiya vẫn trung thành với lý tưởng thiết kế game sáng tạo và độc đáo. Việc Shinji Mikami rời khỏi Platinum Games để thành lập studio riêng năm 2010 đã gây một chút ảnh hưởng đến Platinum Games, nhưng những người ở lại vẫn xoay sở và thành công với chiến lược liên kết với những nhà phát hành lớn như Sega, Konami và Nintendo. Đây sẽ là những bệ phóng hoàn hảo cho Platinum Games trong chặng đường phát triển sắp tới. Trước mắt trong năm 2013, các fan sẽ không thất vọng với những game mà Platinum Games đã công bố phát hành là Metal Gear Solid: Revengeance (19/2/2013), The Wonderful 101 (tháng 3/2013) và Bayonetta 2 (quý 2/2013).

CẨM TÚ

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Thời hạn đặt					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
PC World VN (Tạp chí CNTT - Truyền Thông)	**26,000**	Ngày 05 (MB:07)	10%	**70,200**	15%	**132,600**	25%	**234,000**

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn** và **www.sapbao.com**

• Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
• Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 01/2013

Phần thưởng cao nhất là Thẻ game Liên minh huyền thoại 500.000đ + 1 skin Super Teeemo đã thuộc về bạn đọc **Trần Trân Trân** (Đồng Tháp, ĐT: *0188 464 3251*), giải nhì Thẻ game Liên minh huyền thoại 300.000đ + 1 skin Super Teemo đã thuộc về bạn đọc **Lê Hữu Hiếu** (Bình Thuận, ĐT: *0983 004 413*) và giải ba Thẻ game Liên minh huyền thoại 100.000đ + 1 skin Super Teemo đã thuộc về bạn đọc **Lê Thị Thu Thủy** (TP. HCM, ĐT: *0903 737 917*).

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về ***thaodtp@pcworld.com.vn*** *để biết thủ tục nhận quà.*

Thế Giới Game chúc mừng các bạn đọc may mắn và mong những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

LIÊN LẠC

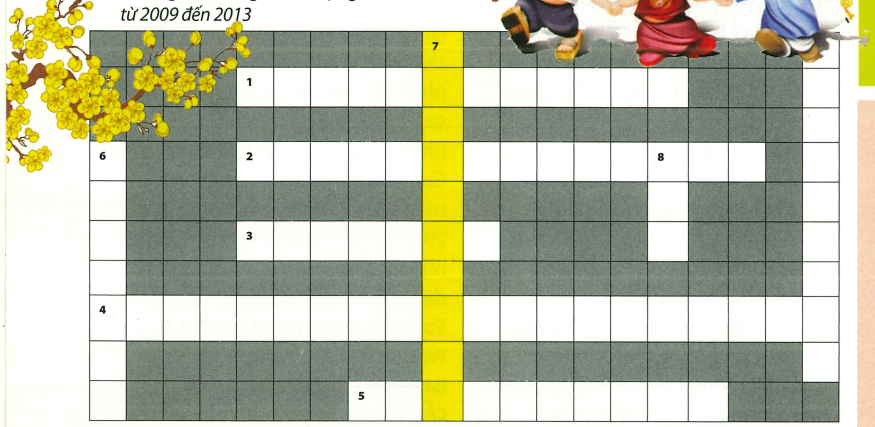
Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

Ô CHỮ GAME ĐẦU XUÂN

Ô chữ game bao gồm các tựa game (trừ số 7) từ 2009 đến 2013



GỢI Ý

1. Dòng game đua xe nổi tiếng trên console chuyển từ trường phái mô phỏng (simulation) sang đua vui (arcade)
2. Trò chơi gắn liền với nam nhân vật chính có tên mà tiếng Việt có nghĩa là rắn.
3. Phiên bản thứ 3 của trò chơi nhập vai khiến các người hâm mộ phải chờ gần 11 năm.
4. Game đối kháng với các nhân vật những siêu anh hùng và siêu tội phạm sẽ ra mắt trong năm 2013.
5. Nữ nhân vật game hành động lừng danh tái xuất giang hồ trong bộ dạng của một cô sinh viên vừa ra trường.
6. Game phiêu lưu hành động mang nội dung cảnh sát bắt tội phạm có không gian là thành phố Los Angeles, Mỹ năm 1947.
7. Xa tận chân trời mà gần ngay trước mắt.
8. Tên tiếng Anh viết tắt của 1 game thuộc dòng MOBA do Garena phát hành.
9. Game hành động bắn súng phát hành trong 2009 có nhân vật chính mang tên "The Rookie"

Đáp án:

1. FORZA HORIZON
2. METAL GEAR SOLID
3. DIABLO 3
4. INJUSTICE GODS AMONG US
5. TOMB RAIDER
6. LA NOIRE
7. THE GIOI GAME
8. LOL
9. HALO 3 ODST

ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/1/2012:

SẢN PHẨM CÔNG NGHỆ XUẤT SẮC 2012

Ban biên tập PC World Việt Nam đã bình chọn "đội hình" 11 sản phẩm công nghệ xuất sắc nhất tại Việt Nam trong năm 2012 gồm smartphone, máy tính bảng, máy ảnh, máy đọc sách, HDTV và máy tính xách tay/ ultrabook.

SẮP PHÁT HÀNH

CÔNG DÂN 3G

Đáp ứng tốt cho nhu cầu di động, tiện dụng trong việc sử dụng, nhiều thiết bị và dịch vụ hỗ trợ, 3G không còn là kết nối Internet không dây xa vời, kỹ thuật này đã được sử dụng rộng rãi tại Việt Nam và được ứng dụng trên rất nhiều khía cạnh của cuộc sống. Các nhận định mới nhất về công nghệ 3G, các gói cước, các phân tích và bình luận về một thế hệ công dân mới, sau công dân Internet, chính là công dân 3G sẽ được trình bày trong số phát hành mới nhất của PC World Việt Nam.

Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày 5/2/2013.

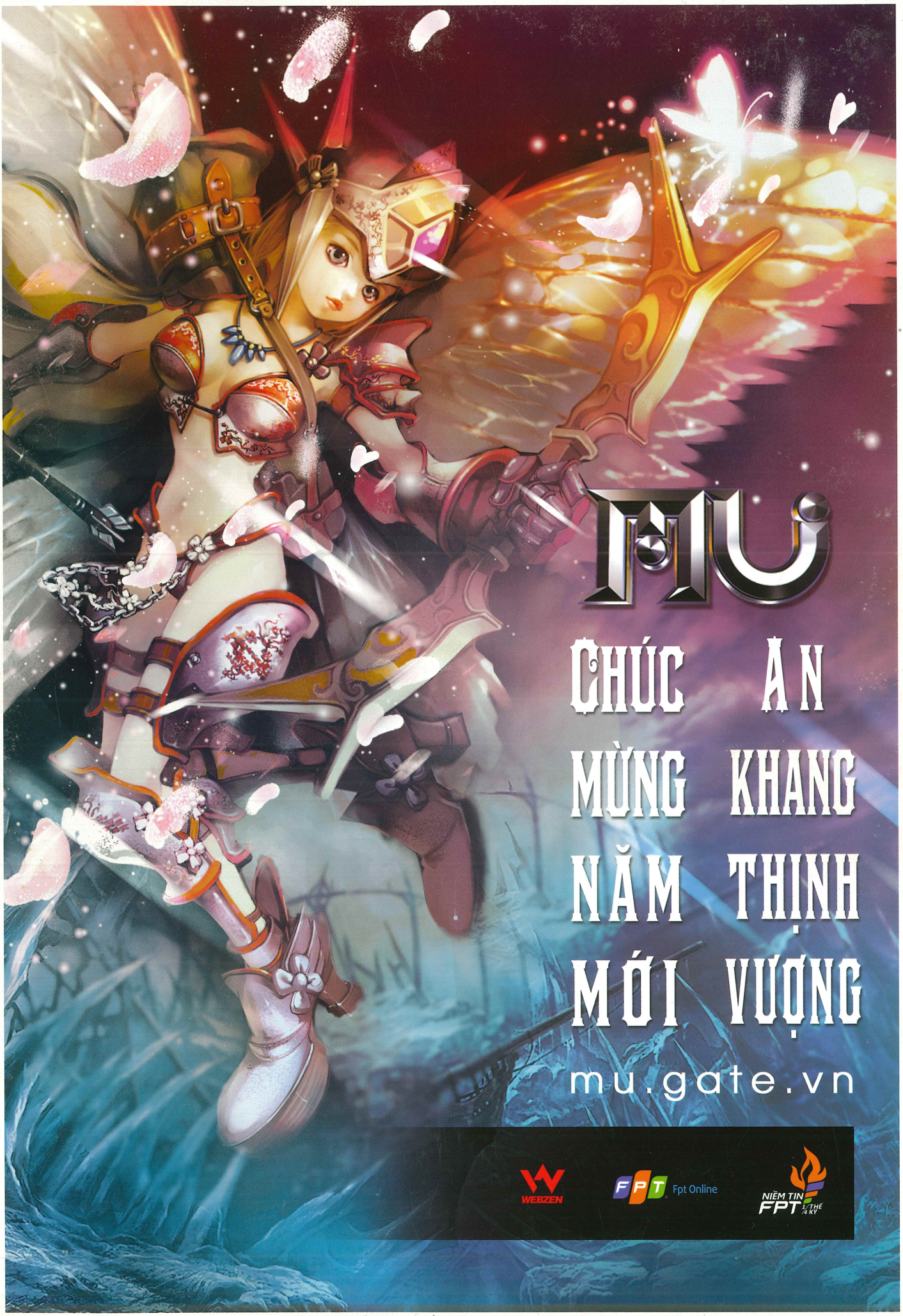
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3538 0001

Thiên Long Bát Bộ
TL.GATE.VN
Tân niên lai đáo đa phú quý
Xuân đến an khang vạn phúc tường
Tặng 2013 thẻ
Đại Kim Thiên Long
mừng Xuân Quý Tỵ
畅游
ChangYou.com
FPT Fpt Online
NIỀM TIN FPT VỮNG THẾ KỶ MỚI


MU
CHÚC MỪNG NĂM MỚI
AN KHANG THỊNH VƯỢNG
mu.gate.vn
WEBZEN
FPT Fpt Online
NIỀM TIN FPT 1 THẾ KỶ

NVIDIA GEFORCE GTX

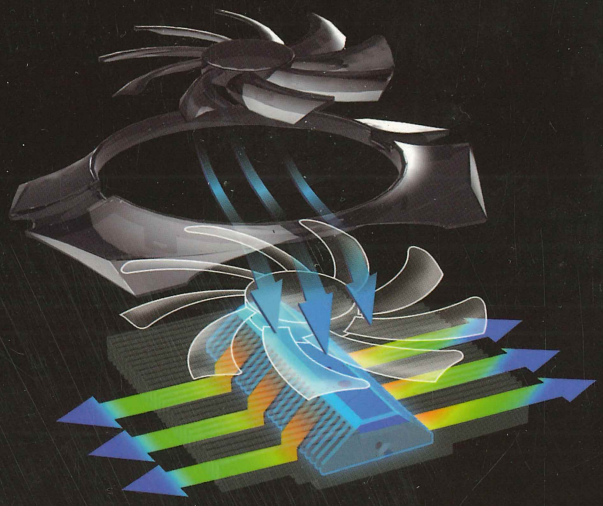
GIGABYTE™

GeForce GTX 650 OC

Super Cool !
Super Quiet !

Quạt tản nhiệt đơn 100mm đầu tiên sử dụng

công nghệ **Triangle Cool**



GV-N650OC-2GI *2048 MB/128bit GDDR5*

- Công nghệ GIGABYTE Triangle Cool sử dụng quạt 100mm
- Core/Mem clock : 1110MHz(std 1058) / 5000MHz
- Linh kiện chất lượng cao VGA Ultra Durable
- Giao tiếp PCI Express 3.0 x 16
- OC GURU II

Chúc Mừng Năm Mới
2013

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

TLC Group

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn